HERR DER RINGE: GOLLUM
Frische Gameplay-Eindrücke zum Tolkien-Schleichspiel

LIFE IS STRANGE 3
Erste Infos zu True Colors, Teil 3 der Adventure-Reihe

PC Games
Wissen, was gespielt wird
EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Wem Call of Duty zu hektisch und Battlefield zu unrealistisch ist, den erwarten bei Operation Flashpoint: Dragon Rising packende Taktik-Shooter-Gefechte!

AGE OF EMPIRES 4

Brandheiße Infos zum vierten Teil des Strategie-Klassikers, inklusive Entwickler-Interview!



IT TAKES TWO

Überraschungs-Hit im Test: EAs charmantes Abenteuer ist ein absolutes Koop-Highlight!

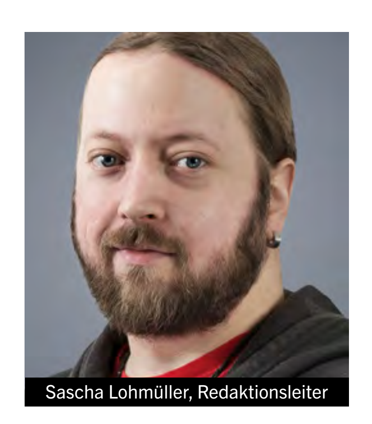
USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 345
05/21 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

4 397178 706992 05

Treffen sich **ein Kriegselefant, ein Samurai und ein Kreuzritter …**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Knapp 24 Jahre ist es nun her, dass das allererste Age of Empires erschien – da ist es fast schon verwunderlich, dass nun erst der je nach Zählweise vierte oder fünfte Teil vor der Tür steht, angesichts anderer Reihen, die uns fast jährlich mit neuen Ablegern beglücken. Obwohl der erste Teil damals noch etwas ungeschliffen war, erlangte die Reihe spätestens mit dem zweiten Teil zwei Jahre später Kultstatus. Was sicher nicht zuletzt daran lag, dass die ersten vier Ableger in die absolute Hochzeit der Echtzeitstrategie fielen, die zehn Jahre rund um die Jahrtausendwende. Mir persönlich waren zwar immer Flammenpanzer oder Oger-Magier lieber als Berittene Bogenschützen, doch nach den sehr gelungenen Remakes darf nun auch gern endlich Age of Empires 4 erscheinen. Zeit wird es schließlich, denn angekündigt wurde der Relic-Titel bereits auf der Gamescom 2017. Im Vorfeld des Fan Preview Events konnten wir nun einen ersten genaueren Blick auf das heiß ersehnte Strategiespiel werfen und außerdem mit den Entwicklern plaudern. Heraus kam eine schicke Cover-Story, die Lust auf mehr macht. Jetzt fehlt nur noch ein Release-Datum … Wer nun übrigens in Age-of-Empires-Erinnerungen schwelgt, für den haben wir im Extended-Teil noch eine kleine Gedankenstütze: Denn passend zur Coverstory hat sich unser Autor Benedikt in seiner „Mein erstes Mal“-Reihe für diese Ausgabe den ersten Teil der Reihe zur Brust genommen.

Frisch angekündigt wurden indes auch ein paar Titel. Etwa der dritte Teil von Life is Strange. Der trägt aber nicht etwa eine Nummer im Namen, sondern den Untertitel True Colors. Worum es geht, verraten wir euch genauso wie im Falle von Der Herr der Ringe: Gollum. Das Daedalic-Schleichspiel wurde uns nun nämlich erstmals umfassend präsentiert, wenn auch in einer sehr frühen Version. Was bereits vielversprechend ausschaut und wo noch Fragezeichen herrschen, lest ihr dann in der Vorschau.

Einen waschechten Überraschungshit haben wir zudem im Testbereich für euch. Denn dass It Takes Two ein gutes Spiel werden könnte, haben wir uns bereits gedacht. Schließlich waren die ersten beiden Titel des kreativen Kopfes Josef Fares – Brothers: A Tale of Two Sons und A Way Out – schon gute bis sehr gute Spiele. Dass It Takes Two beide aber sowohl erzählerisch als auch spielerisch übertrifft, damit hätten wir dann nicht gerechnet. Wer auch nur im Ansatz etwas für Koop-Abenteuer übrig hat, der muss hier zugreifen. Etwas enttäuschend hingegen fällt die Rückkehr von Stronghold aus. Der neueste Ableger Warlords, der uns diesmal in fernöstliche Gefilde verschlägt, ist zwar absolut nicht schlecht, schafft es aber nicht, die Burgenbau-Faszination der ersten Serienteile zu erzeugen. Davon abgesehen erwarten euch im Testteil unter anderem noch das Jump&Run-Highlight Crash Bandicoot 4, die Survival-Strategie Endzone: A World Apart oder der Indie-Geheimtipp Loop Hero.

Bei den Specials im Magazin- und Extended-Teil widmen wir uns unter anderem in unserer Ikonen-Reihe Richard „Lord British“ Garriott, lassen passend zu It Takes Two die Geschichte der Koop-Spiele Revue passieren und gehen der Frage nach, ob sich Videospiele als Wertanlage lohnen. Extended-Käufer taktieren sich zudem durch den kniffligen Shooter Operation Flashpoint: Dragon Rising. Viel Spaß beim Lesen!

Sascha und das PC-Games-Team

P.S.: Ceterum censeo Carthaginem esse delendam.

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Age of Empires 4 wurde erstmals auf der Gamescom 2017 erwähnt. Zum Vergleich, unter anderem folgende Titel wurden ebenfalls damals angekündigt: Anno 1800, Final Fantasy 15 (PC), Jurassic World: Evolution, Phantom Doctrine und: Biomutant. Sieht also aktuell so aus, als ob Age of Empires 4 den Marathon gewinnt. +++

+++ Turtles-Fans bekommen seit der Ankündigung von Shredder's Revenge Schnappatmung. Auch bei uns hockt der ein oder andere Kröten-Fan. Damit die Koop-Fronten geklärt sind, ergab eine schnelle Umfrage folgendes: Leonardo x5, Michelangelo x2, Donatello x2, Raphael x1. Schaut so aus, als müssten sich die Katanaschwinger erstmal anstellen. +++

+++ Endlich wieder ein Gerald-Köhler-Fußball-Manager! Für We Are Football stellt die Redaktion schon mal virtuelle Teams zusammen, wir können mit Bayern, Werder, Gladbach, Dortmund, Frankfurt sowie den Zweitligisten St. Pauli, KSC und Schalke dienen. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Die Koop-Spieler in der Redaktion teilen sich in diesem Monat auf It Takes Two und das kurz vor Redaktionsschluss eingetrudelte Outriders auf. Lukas spielt derweil allein Smash Bros. oder sowas. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Fun Fact zum Thema Richard Garriott: Der Autor dieser Zeilen loste einst im November 2008 als Praktikanten-Glücksfee bei einer Verlosung einen Gewinner für eine Spielversion von Tabula Rasa aus. Zwei Tage nachdem das Spiel in der Post war, verkündete das Entwickler-Team, dass das Spiel ab Dezember gratis sei und die Server im Februar heruntergefahren würden. Wer auch immer damals gewann: Es tut mir leid. +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁵ | Ausgabe 05/21



Auch auf den Konsolen ist Diablo ein heißes Thema, außerdem gibt's in der aktuellen play5 ein großes Special zur aktuell immer noch unübersichtlichen Marktsituation der PS5.

N-ZONE | Ausgabe 05/21



PC und Last-Gen-Konsolen wurden ja bereits vor einiger Zeit mit einem neuen Monster Hunter beglückt, mit Rise zieht nun auch endlich die Switch nach. Den großen Test gibt's in der N-ZONE!

PC Games MMORE | Ausgabe 05/21



Patch 9.1 lässt noch auf sich warten, dafür läuft bereits die Beta für Burning Crusade Classic! In der MMORE erfahrt ihr alles, was ihr zur Neuauflage des Add-on-Highlights wissen müsst.

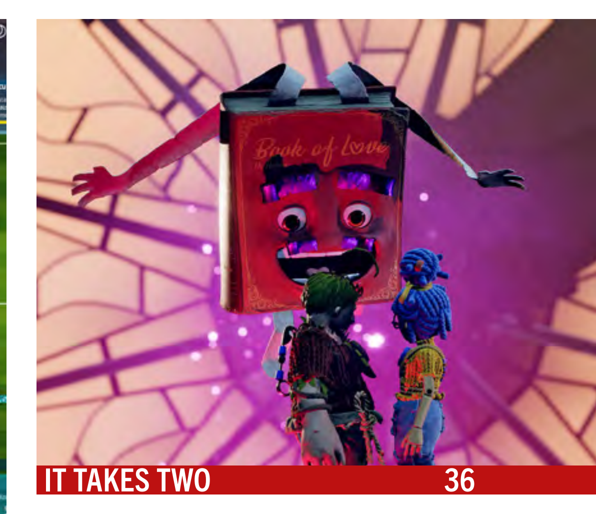
INHALT 05/2021


AGE OF EMPIRES 4 08


LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS 22

AKTUELL

WE ARE FOOTBALL 18


IT TAKES TWO 36

TEST

MAGAZIN

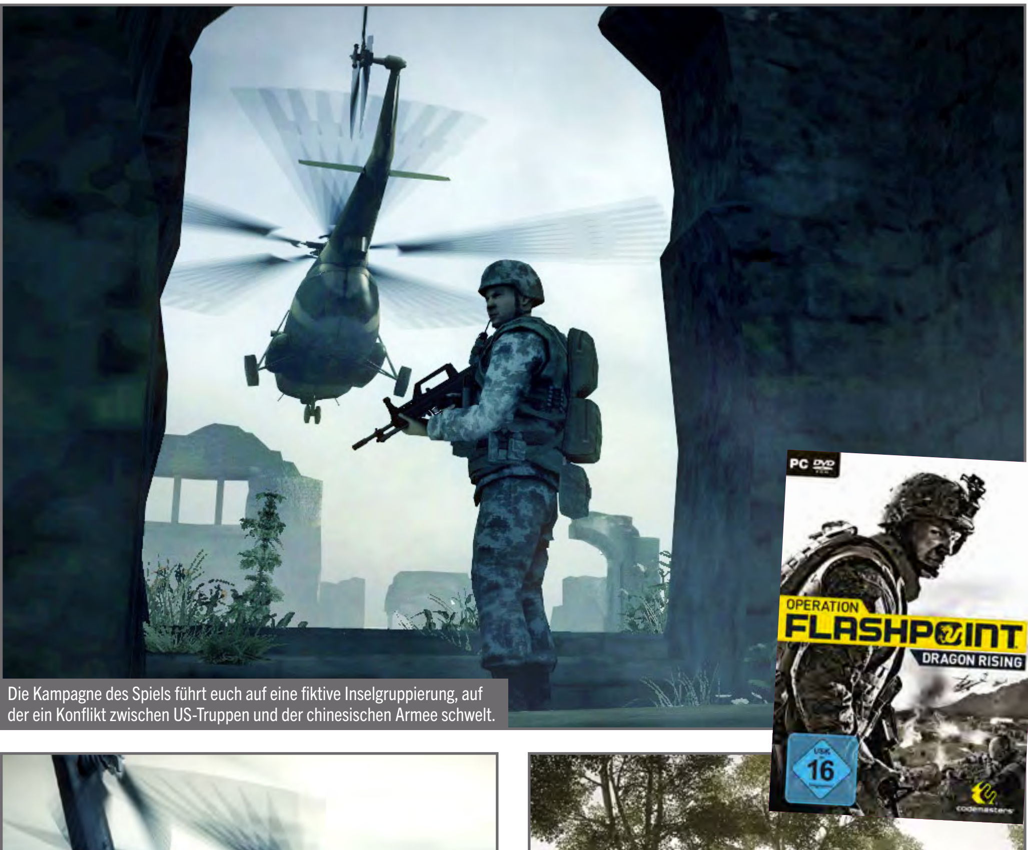
HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

… und das ist auf den DVDs:

+ DIGITALE VOLLVERSION



Die Kampagne des Spiels führt euch auf eine fiktive Inselgruppierung, auf der ein Konflikt zwischen US-Truppen und der chinesischen Armee schwelt.



Im Verlauf der Story nehmt ihr verschiedene Rollen bei der US-Armee ein, etwa Panzerkommandant oder Helikopterpilot.



Die Missionen sind allesamt betont taktisch, Erfolg hat nur, wer bedacht und vorsichtig vorgeht und seine Aktionen plant.

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING*

Krieg ist ja immer irgendwo, und wenn es nur der Supermarkt ist, weil Klopapier mal wieder ausverkauft ist. In Operation Flashpoint: Dragon Rising verschlägt es euch auf die fiktiven Sakhalin-Inseln, auf denen ein globaler Konflikt entbrennt. Ihr seid Teil eines US-Einsatzteams, das gegen die chinesischen Truppen vorgeht, die die Inseln versuchen zu erobern. Im Verlaufe der Story-Kampagne übernehmt ihr dabei unterschiedliche Rollen wie Marinesoldat, Panzerkommandant oder Hubschauber-Pilot. Die durchweg taktisch geprägten Kämpfe erfordern Geduld und Vorausplanung, blindes Voranpreschen führt hier nicht zum Ziel. Neben der Story bietet das Spiel auch packende LAN-Gefechte, lediglich einen Online-Modus gibt es nicht.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Operation Flashpoint: Dragon Rising handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Taktik-Shooter
Publisher: Codemasters
Veröffentlichung: 09. Oktober 2009

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP (SP2 oder besser), Prozessor mit mind. 2,4 GHz Dualcore, 1 GB RAM, Nvidia 7600GT mit 256 MB oder ATI X1800XL mit 256 MB, 8 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)
Empfohlen: Windows XP (SP2 oder besser), Prozessor mit mind. 2,4 GHz Dualcore, 1 GB RAM, Nvidia 7600GT mit 256 MB oder ATI X1800XL mit 256 MB, 8 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)

***Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt eure Codes daher spätestens bis zum 31. Oktober 2021. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.**

DVD 1

TEST
- Stronghold: Warlords

VORSCHAU
- Diablo 2: Resurrected
- Diablo 4
- Dorfromantik
- In Sound Mind
- Knockout City
- Magic: Legends
- Outriders
- We Are Football

SPECIAL
- Gothic: Das Kultrollenspiel wird 20 Jahre alt



DVD 2

TEST
- Persona 5 Strikers

SPECIAL
- Call of Duty & Co.: Military-Shooter sind politische Spiele
- Die Kunst des Ekelns – Anziehend und abstoßend zugleich
- Electronic Arts als Vorbild?
- Valheim: Der ultimative Boss-Guide
- Valheim: Schiffe, Portale und Tipps zum Reisen
- Valheim: So zähmt ihr Wildschweine und Wölfe





DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



Spielt gerade:
Outriders, WoW: Shadowlands, FIFA 21, Dorfromantik, Apex Legends, NBA 2K21

Hört gerade:
Warrior Path – The Mad King; Dvne – Etemen Aenka; Batushka – Heavenly King; Evergrey – Escape of the Phoenix

Schaute gerade:
The Expanse: Season 5 – nun ist das Warten auf die finale Staffel angesagt. Vielleicht gönne ich mir in der Zwischenzeit ja mal alle Bücher …

Werkelt:
in seiner Hobbyküche nach wie vor an einer Curry-Sauce, die möglichst nah an Dönninghaus herankommt – was man als Exil-Pottler halt so macht. Gut, ich könnte das Zeug ja auch bestellen, aber das wäre zu einfach …

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand /Editorial Director



Spielt:
It Takes Two, Subnautica, Diablo 3: Season 23

Schaut:
Dokus über interessante Menschen und alte Trash-Filme. Empfehlungen: The Porter, Sunshine Hotel

Hofft:
Auf den baldigen Frühlingsstart (diesmal wirklich!!), auf ein Ende der Corona-Pandemie, auf baldige Impfung, auf einen schnellen Release von Diablo 2 für die Switch.

Und sonst:
Begrüßt natürlich unseren neuen Kollegen Carlo! Ansonsten ist aus Gründen aktuell nicht viel Neues zu berichten. Die Tage fliegen so vorbei. Dafür habe ich die Bands Goat und Budgie für mich entdeckt. Toll.

KATHARINA PACHE | Redakteurin



Spielt gerade:
Dark Souls 3, Hades, Subnautica, The Binding of Isaac: Repentance, gelegentlich Grindstone

Hört gerade:
Aunt Cynthia's Cabin, Slift, Ruff Majik und Volcanova

Sah zuletzt:
Fleabag (ja, ich bin spät dran), und es hat mir wahnsinnig gut gefallen. Sehr lustig! Ebenfalls überraschend witzig: Workaholics. Aber das Urteil fälle ich anhand von den drei Episoden, die ich kenne. Kann sein, dass der Rest Murks ist.

Widmet sich im andauernden Lockdown:
Snoop-Dogg-Portraits in Pastell, Miniatursüßigkeiten aus Modelliermasse, Youtube-Videos von schönen Aquarien (das heißt heutzutage Aquascaping), Kochexperimenten und dem Ausmisten von angesammeltem Kram.

LUKAS SCHMID | Leitender Redakteur Online



Spielt gerade:
Erica (wow, wie schlecht!), The Last of Us: Part 2 (zumindest ist es schon heruntergeladen), Hyrule Warriors: Age of Calamity

Empfielt:
Maquette, tolles Rätselspiel mit erwachsener Beziehungs-Story

Schaut gerade:
The Falcon and the Winter Soldier. Gut bisher, aber auch sehr klassisch. WandaVision hat mich mehr in seinen Bann gezogen.

Verflucht:
Das warme Wetter. Ich möchte bitte wieder meine Minusgrade.

Hat:
Vorhin gerade vegetarischen Curry King gegessen. Fazit: nicht empfehlenswert. War bei Curry King aber wohl zu erwarten. Tja, und jetzt muss ich noch eine Zeile schinden .... Fertig! Moment, zwei sind es, verdammt .... Jetzt aber!

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
Crash Bandicoot 4: It's About Time, FIFA 21, The Dark Pictures Anthology: Little Hope (alle PS5), Indie Wrestler (Handy)

Schaut gerade:
Die Simpsons, The Falcon and the Winter Soldier, Trash-Filme, Curb Your Enthusiasm und viel Wrestling

Hört gerade:
Joe Strummer – Assembly

Liest gerade:
Fredrik Backman – Ein Mann namens Ove

Und sonst:
Kram zu tun, Lagerkoller, gute Bücher entdeckt und gelesen, Rückenschmerzen, Crash-Bandicoot-Hass-Liebe, von Querdenkern und anderen Pandemieleugnern genervt sein, mit Freude an einem privaten Projekt arbeiten – Jo, läuft.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Zuletzt (durch)gespielt:
Doom Eternal: The Ancient Gods – Part Two, Endzone: A World Apart, Evil Genius 2, Loop Hero und Grindstone (Switch).

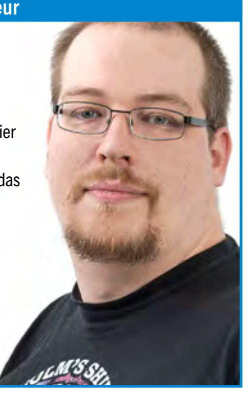
Spielt derzeit:
Super Mario Odyssey (Switch), Battle Chasers: Nightwar (Android), Titan Quest: Legendary Edition (Android) und Dorfromantik

Sucht noch Mitspieler für:
It Takes Two und Outriders.

Schaut derzeit:
Zack Snyder's Justice League, The Falcon and the Winter Soldier, The Dead Don't Die, Unhinged und nochmal alle Staffeln Buffy.

War in seinem ganzen Leben noch nie so angespannt:
Wenn meine Texte in den nächsten 10 Wochen *ein bisschen* gestresst wirken, bitte ich um Nachsicht. Meine Nerven liegen so blank, da kann man Geige drauf spielen.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
Warhammer: Chaosbane, Planet Coaster, Fall Guys: Season 4, Tom Clancy's The Division 2

Schaut derzeit:
Family Guy (Disney+ sei dank) und Falcon and the Winter Soldier

Freut sich:
dass der neue Kollege Carlo ein Mann mit Geschmack ist und das gleich in mehrfacher Hinsicht. Er findet Chuck toll, die geilste Serie, die je gedreht wurde, und er hört CHVRCHES, auf deren viertes Album ich ebenfalls mit Hochspannung warte.

Fragt sich:
wann der Winter in diesem Jahr endlich aufhört. Selbst nach Ostern noch das Auto jeden Morgen zu kratzen, war eigentlich nicht Teil des Plans. In zwei Wochen habe ich den Termin zum Reifenwechsel. Bis dahin hat es gefälligst Frühling zu sein.

PAULA SPRÖDEFELD | Redakteurin



Spielt gerade:
The Witcher 3 (PS4). Irgendwie muss man sich ja beschäftigen.

Schaut gerade:
Ältere Sci-Fi-Filme wie Deep Impact. Ach, „High Tec“ damals war schon irgendwie lustig.

Liest gerade:
Satanic Feminism: Lucifer as the Liberator of Woman in the Nineteenth-Century Culture von Per Faxneld

Und sonst so:
Mittlerweile hängt mir sogar Netflix zum Hals raus. MIR! Das ist eigentlich unmöglich. Ich nehme ein Buch in die Hand – meh. Ich fange eine Serie an – meh. Ich will irgendwas zocken – meh. Es langt. Und dann noch die Nachrichten über diese Querdenker-Heinis, durch die das ganze noch in die Länge gezogen wird, weil sie ihre Superspreader-Events abhalten. Aargh!

DAVID BENKE | Video-Redakteur

Zuletzt gespielt:
Die letzten Reste von Cyberpunk 2077 auf der PS4, die neue Season von Fall Guys, Dauerbrenner FIFA 21 und das bis dato wirklich sehr unterhaltsame It Takes Two

Zuletzt gesehen:
Mad Max: Fury Road, nachdem mein Mitbewohner gefühlt wochenlang darauf beharrt hat, dass wir den mal schauen. Ich fand ihn okay, war aber auch schon von dem Open-World-Spiel von Avalanche nicht angetan. Das Setting gibt mir irgendwie nix.

Zuletzt gehört:
The Lonely Island, natürlich nur ironisch

Ist entgeistert:
Schon wieder ein Viertel des Jahres rum! Gefühlt war doch gerade erst Silvester. Unfassbar, in welchem Tempo die Tage gerade vorbei rauschen …

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur



Spielt aktuell: Animal („Das allerbeste Spiel aller Zeiten“) Crossing: New Horizons auf meiner Switch – all day, everyday.

Zuletzt geguckt:
Ma Rainey's Black Bottom, Shin Godzilla (beide fantastisch!), The White Tiger, Simply Black, Cops and Robbers, Snyder's Justice League (langweilig), The Beach Bum und das Remake zu Child's Play (viel besser als gedacht). Ach, und zum ersten Mal The Walking Dead. Fazit nach S05: ENORM intensiv und aufreibend.

Hört gerade:
Alles, was auch nur einen Hauch von Glücksgefühlen erweckt. Jap, klingt traurig. Ist aber so. #FrühlingWoBistDu

Und sonst:
Vertreibe ich mir die Zeit in Animal Crossing. Mit Bärchen Bertram über Gott und die Welt diskutieren, Frühling genießen … Leben halt. Kennt ihr?

JOHANNES GEHRLING | Redakteur

Spielt aktuell:
mal wieder jede Menge Nintendo 64! An den ruhigen (und wettertechnisch ekligen) Osterfeiertagen hab ich die Konsole mal wieder aus dem Keller geholt. Donkey Kong 64 … <3

Schaut aktuell:
Futurama von vorne bis hinten, GNTM, The Falcon and the Winder Soldier sowie Staffel 2 von Snowpiercer. Hab ja Zeit.

Liest aktuell:
ein Magazin mit 150 Fakten aus der Wissenschaft zu allen möglichen Themen. Ich wollte auch mal wieder Medien abseits von Bildschirmen konsumieren. Ich weiß, verrückt!

Hat sich endlich dazu entschieden:
die tägliche Social-Media-Zeit drastisch zu kürzen und Instagram, Twitter und Facebook eine Zeit lang sogar komplett zu meiden. Das tut so gut!

DOMINIK PACHE | Redakteur



Spielt gerade:
Foundation – für alle alten Säcke, die an der Siedler-Nadel hängen, gerade das richtige Methadon.

Schaut gerade:
Die Samurai-Trilogie mit Toshiro Mifune – fantastische Filme, die besonders in der aufbereiteten Fassung der Criterion Collection begeistern.

Zuletzt gehört:
Nujabes – der perfekte Anfang für die warmen Tage: Im Cabrio durch die Stadt tuckern, während dieser richtig entspannte Hip-Hop im Radio läuft.

Kann David beruhigen:
Es liegt am Lockdown. Tage, an denen nichts passiert, speichert das Hirn nicht ab, wodurch es wirkt, als würden sie verfliegen.

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

Spielt gerade:
Baldur's Gate 3, Disco Elysium: The Final Cut, Among Us, wie immer Stardew Valley und Jackbox Party Pack 7

Zuletzt geschaut:
Auf Macis Empfehlung Ma Rainey's Black Bottom (stark), außerdem The Kid Detective (genial), Invincible (meh) und Putney Swope, einen Film aus den Spätsechzigern, der zum Lustigsten zählt, was ich seit langer Zeit gesehen habe.

Hört:
Den Katalog von K.I.Z., seit ich mir Karten für die nächste Tour gekauft habe. Wann auch immer sie stattfinden kann. Ansonsten den üblichen Mix aus Rockmusik, Metal, Synthwave und was ich unter Popmusik verbuchen würde, weil ich zu faul bin, mir jede einzelne Genrebezeichnung zu merken.

MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

Spielt gerade:
Green Hell auf dem PC, Dead by Daylight und It Takes Two auf der PS4. Letzteres wird für mich dieses Jahr auf jeden Fall ein Anwärter auf Game of the Year.

Schaut gerade:
Dark. Das Ende ist mittlerweile jedoch abzusehen, dann muss ich mir mal wieder eine neue Serie suchen. Gibt's Empfehlungen?

Hört gerade:
Einen kunterbunten Party-Mix, der mich an das Leben vor Corona erinnert. Von 80er bis Metal ist da alles dabei.

Und sonst:
Fühlt sich alles gerade wie bei GZSZ an: Der Frühling naht > Finger kaputt > Friseurtermin > Wintereinbruch > Wohnung in Aussicht > steigende Inzidenzen.

CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur



Spielt gerade:
Zum Start der dedizierten Steam-Version im April mal wieder Open TTD. Jetzt werden wieder Zugstrecken in 90er-Jahre 2D-Optik verlegt. Hach …

Schaut gerade:
Chuck! – tolle Serie aus der Mitte der 2000er mit ganz viel Witz und „Monster of the Week“-Aufbau. Lässt sich gut weggucken.

Hört gerade:
CHVRCHES – völlig unterbewertete Elektropop-Band, die dieses Jahr ihr viertes Album raushaut.

Und sonst:
Muss mal wieder das Fahrrad entstauben … Nach dem langen Winter und den Fressorgien wird es mal wieder Zeit zu strampeln.

RICHARD ENGEL | Praktikant



Spielt gerade:
Crusader Kings 3, Rainbow Six: Siege, Valheim, Gothic 2 und noch dutzende andere Games irgendwo dazwischen.

Schaut gerade:
Wieder vermehrt YouTube, Netflix könnt ich mir glatt sparen.

Hört gerade:
Querbeet durch, von Rammstein bis Flower Garden von Yoshi's Island alles dabei.

Und sonst:
Schlage ich mich hier als Prakti durch und leb' mich in den bunten Redaktionsalltag ein. Manche Kollegen beißen sogar nicht! Ich versuche so gut es eben geht, alte, vergessene Top-Games in der „Spiel ich später“-Liste anzufangen. Man kennt's.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram:
www.instagram.com/pcgames.de







In einer nächtlichen Kampagnenmission müssen die Städte Grainville und Cressenville erobert werden. Die Kampagneneinsätze untermalt Age of Empires 4 mit Zwischensequenzen und einem Erzähler, der die Geschehnisse einordnet.

Straßen entstehen automatisch und sind eher Zierde als praktischer Nutzen. Allerdings erkennt man auf dem Bild sehr schön die hohe Detailtiefe des Spiels – etwa bei der Darstellung der Bäume oder des Grases.

Age of Empires 4

Neue Zivilisationen, Features und Belagerungen: Wie Relic Entertainment Age of Empires 4 seinen Stempel aufdrücken, aber dennoch der 24-jährigen Serientradition treu bleiben möchte

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Wisst ihr noch, was ihr im Oktober 1997 gemacht habt? Wenn ihr damals Echtzeitstrategiespieler wart, dann stehen die Chancen nicht schlecht, dass ihr das erste Age of Empires gespielt habt. 24 Jahre später schrauben Relic Entertainment (Company of Heroes) und World's Edge an der Fertigstellung des vierten Teils der Serie. Das Echtzeitstrategiespiel soll noch 2021 auf den Markt kommen – als erneutes Lebenszeichen setzten die Macher kurzerhand für den 10. April 2021 die Fan Preview 2021 auf den Plan. Mit im Marschgepäck: frisches Gameplay-Material, neue Zivilisationen und jede Menge Detailinformationen.

Bereits im Vorfeld der Veranstaltung konnten wir einen ausführlichen Blick auf Age of Empires 4 werden und sprachen obendrein mit dem Team dahinter. Age of Empires 4 zeigt sich als konservativer, ja geradezu souveräner Nachfolger. Doch während wir anderen Spielen dies womöglich als Nachteil ankreiden würden, entfacht Age of Empires 4 lediglich die Lust am Bauen und dem Auskämpfen großer Schlachten.

Geschichtsdokumentation zum Mitspielen

Die Inszenierung der Einzelspielerkampagne unterscheidet sich maßgeblich von der der Vorgänger: Relic Entertainment verwandelt Age of Empires 4 in eine digitale Geschichtsstunde und vermischt zu diesem Zweck Realfilme mit Spielgrafik. Heraus kommt eine an eine Dokumenta-

Relic Entertainment arbeitet unter anderem an der Lesbarkeit des Spielgeschehens. Deshalb sind beispielsweise auch Waffen und Geschosse größer als in der Realität. Schließlich sollen Spieler erkennen, was da auf dem Schlachtfeld vor sich geht.



Darüber hinaus gibt es nur in der Kampagne auch Heldeneinheiten wie beispielsweise Herzog Wilhelm. Sie dienen vor allem der Erzählung und sollen als Identifikationsfiguren fungieren.

Typisch Age of Empires: Die Arbeiter bauen Rohstoffe wie Gold oder Nahrung ab. Die Darstellung einfacher Gebäude unterscheidet sich von einer Zivilisation zur anderen und verändert sich durch Aufstiege im Zeitalter.

Bei der Schlacht bei Hastings treffen Normannen auf Engländer. Die Höhenunterschiede im Terrain sorgen hier natürlich für einen deutlichen Vorteil für die verteidigenden Truppen.

tion erinnernde Präsentation, die stark zur Atmosphäre der Kampagne beitragen soll.

Philippe Boulle, als Narrative Lead für die Umsetzung der Geschichte mitverantwortlich, führt diesen Punkt weiter aus: „Wir möchten Geschichte feiern, aber auch vermenschlichen. Die Dokumentationen dienen dabei als Brücke zum Spieler. Ein Erzähler liefert ihnen den Kontext, den es braucht, um die Zusammenhänge zu verstehen. Wir erklären so die Motive und Aufgeben, die etwa Wilhelm den Eroberer oder Heinrich I. antrieben." Danach entlässt euch das Spiel auf das Schlachtfeld und lässt euch die eigenen Entscheidungen treffen. Nach den Missionen wiederum erfahrt ihr, was daraus erwachsen ist und wie sich die Geschichte veränderte. „Wir möchten Geschichte zum Leben erwecken und verwenden dafür moderne Erzähltechniken wie beispielsweise Drohnenaufnahmen der Originalschauplätze," erklärt Boulle weiter.

In diesen Aufnahmen baut Relic Entertainment goldene Soldaten und andere Einheiten ein, um so den Übergang von Geschichte zu Spiel zu simulieren. „Diese Szenen sind sozusagen die Bühne für das, was der Spieler in wenigen Momenten selbst erleben wird", fügt Emma Bridle, Director of Customer Voice bei World's Edge, hinzu. Der Erzähler kommt übrigens nicht nur hier zum Einsatz, sondern ist auch für die kleinen Dinge und Erklärungen zuständig. Zu Beginn der Kampagne etwa führt er euch durch Aufgaben wie das Hacken und Sammeln von Holz, ehe euch später die großen Missionen erwarten.

Helden, Schlachten & Eroberungen

Age of Empires 4 erzählt seine Kampagne in Kapiteln. Das erste entführt euch ins Jahr 1066: Harald II., König der Angelsachsen, beherrscht England. Doch im Hintergrund wartet bereits ein neuer Herausforderer auf ihn: Wilhelm, Herzog über die Normandie. Während sich Harald II. mit Wikingern im Norden herumschlägt, ergreift Wilhelm die Gunst der Stunde und greift vom Süden aus an. Das Ergebnis dieses Konflikts ist die legendäre Schlacht bei Hastings. Die Normannen siegen, und Wil-



NEUE INHALTE FÜR DIE DEFINITIVE EDITIONS

Im Rahmen der Präsentation zu Age of Empires 4 gab es auch einige Ankündigungen für die Age of Empires: Definitive Collection:

- Age of Empires 2: Definitive Edition erhält im Sommer 2021 die erste Erweiterung Dawn of the Dukes. Diese entführt euch nach Osteuropa – inklusive neuer Einheiten und Kampagnen. Zudem erhält das Spiel im Verlauf des Jahres Koop-Missionen, die auf historischen Begebenheiten basieren werden. Mehr Details gibt es zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht.
- Am 13. April 2021 erscheint das Update United State Civilisations für Age of Empires 3: Definitive Edition. Mit an Bord: Eine neues Stadt-Layout sowie neun zusätzliche Einheitentypen. Später im Jahr erscheint ein weiteres Update, das das Spiel um afrikanische Zivilisationen ergänzt.

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Microsoft
Hersteller: Relic Entertainment / World's Edge
Termin: 2021


Die Sultanate von Delhi rücken mit ihren schweren Kriegselefanten aus. Diese eignen sich nicht nur für den Infanteriekampf, sondern können auch als „Rammböcke“ zum Einreißen von Burgmauern eingesetzt werden.


Auch wenn die Grundstrukturen der verschiedenen Zivilisationen gleich sind, so unterscheiden sie sich dennoch in ihren Möglichkeiten und dem Gameplay. Spieler sollen so motiviert sein, auch neue Völker auszuprobieren.

helm wird zum neuen König Englands und heißt fortan Wilhelm der Eroberer. Daraus resultiert allerdings eine Bauernrevolte gegen den neuen Monarchen. Sehr spannend: Dies ist nur das erste Kapitel. Age of Empires 4 erzählt seine Geschichte auch nach dem Tod von Wilhelm weiter.

Wenig verwunderlich tauchen im neuen Age of Empires auch Heldeneinheiten in der Kampagne auf. In der Schlacht bei Hastings kontrolliert ihr also Herzog Wilhelm, während auf der Gegenseite König Harald zu Felde zieht. Philippe Boulle betonte während der Präsentation noch einmal, dass diese Truppen aber exklusiv für die Kampagne wären und dass man so Identifikationsfiguren für den Spieler schaffen wollte.

Erste Gameplay-Szenen der Normannen-Kampagne zeigen zum einen gewaltige Heere, die bewaffnet mit Speeren, Schwertern und Schilden, aber auch zu Pferd aufeinander zu stürmen. Besonders auffällig sind hier die Höhenunterschiede im Terrain sowie der leichte Nebel, der über dem Schlachtfeld wabert. Andere taktische Winkelzüge wie etwa das Verstecken in Wäldern sind in Age of Empires 4 neu und versprechen gerade im Multiplayer-Modus mehr Dynamik.

Bei den Belagerungsszenen ist eine klare Eskalation der Kriegsführung erkennbar. Beim Erstürmen der Feste der in Nordfrankreich gelegenen Stadt Bayeux erkennen wir schwere Mauern und Verteidigungstürme. Zum Erobern der Stadt erfordert es Rammen. Für die wiederum benötigt ihr einerseits einen Schmied, zum anderen ein Upgrade zur Fertigung dieser Hilfsmittel. Und anscheinend ist es die Aufgabe der Infanterie, diese Kriegsgeräte im Gefecht aufzubauen.

Stärkerer Fokus auf Belagerungen

Die Recherche und der Wille, Geschichte nachzuerzählen, bringt einige wichtige Gameplay-Veränderungen mit sich. Vor allem das taktische Element des Burgenbaus sowie das Belagern dieser Anlagen werden in Age of Empires 4 eine deutlich größere Rolle spielen als in den Vorgängern. Auf Burgmauern finden nun – ähnlich wie beispielsweise in der Stronghold-Serie – auch Bogenschützen und andere Einheiten Platz. Für Game Director Quinn Duffy waren diese Funktionen eine Herzensangelegenheit: „Das Aufregende daran ist, dass Spieler diese neuen Möglichkeiten sowohl defensiv als auch offensiv einsetzen können.“ Auf den Zinnen positionierte Bogenschützen können weiter schießen, nehmen aber zugleich weniger Schaden.

Einher mit der stärkeren Einbindung von Mauern kommen viele zusätzliche Variablen in der Schlachtführung: Wie können Angreifer die Wände einnehmen und wie gar durchbrechen? „Es gibt dem Spiel eine zusätzliche taktische Ebene. Mauern sind wertvoll. Es erfordert viele Steine, um sie aufzubauen. Defensive Spieler müssen ihre Wirtschaft darauf abstimmen. Angreifer wiederum müssen Schwachstellen in der Verteidigung erkennen und das Puzzle hinter den Anlagen entschlüsseln“, erläutert Duffy in der Videokonferenz. Gerade Gelegenheitsspieler sollen so die Möglichkeit erhalten, ihr eigenes Reich abzusichern und sich auch gegen überlegene Konkurrenten im Multiplayer länger zu behaupten.

Diese logische Ergänzung zur Age-of-Empires-Formel bringt neue Einheiten mit sich. Beispielsweise greift ihr zu diesem Zweck auf Schwarzpulver zurück. Die frisch angekündigte Fraktion der Chinesen etwa fährt schwere Kanonen auf, die gleich mehrere Schüsse in schneller Folge abfeuern können. Das ebenfalls vorgestellte Sultanat von Delhi, ein islamisches Reich in Nordindien, schickt dagegen Kriegselefanten zu Felde. Diese halten eine beträchtliche Menge Schaden aus und sind auch gegen Fußtruppen ausgesprochen effektiv. Die europäischen Zivilisationen setzen dagegen auf Belagerungstürme, Trebuchets oder besagte Rammen. Diese in Stellung zu bringen, gehört zu den schwierigeren Aufgaben im Spiel.

Das Spiel erkennen und verstehen

Die Vertreter von Relic Entertainment betonten in der Interviewrunde immer wieder, dass man Age of Empires 4 für eine möglichst breite Zielgruppe auslegt. An dem Spiel sollen nicht nur Veteranen ihre Freude haben, sondern auch die besagten Gelegenheitsspieler. Als Inspiration diente vor allem der zweite Teil. Grundmechaniken wie beispielsweise das Gewinnen von Rohstoffen blieben nahezu unangetastet. Wer beim Gameplay-Material genau hinschaut, erkennt sofort die Basisressourcen Nahrung, Holz, Stein und Gold. Eine kleine Figur daneben zeigt an, wie viele Arbeiter gerade in den entsprechenden Bereichen tätig sind. Für Städtebauer erweitert man das Spiel zudem um ein neues Bonussystem, das wiederum auf darauf basiert, ob ihr etwa euren Standort um ein bestimmtes Wahrzeichen auf der Karte herum aufbaut.



Bei größeren Gebäuden oder Wundern beobachten wir, wie die Bauten Stück für Stück Form annehmen. Der Detailgrad ist bedeutend größer als noch im dritten Teil des Echtzeitstrategiespiels.



Das Erobern von Wahrzeichen bringt beim Spielen zusätzliche Boni. Dadurch sind diese Standorte natürlich heiß umkämpft und besitzen ein höheres Konfliktpotenzial.



Die Mongolen sind in der Lage, in kürzester Zeit den Standort zu wechseln und ihr Camp zusammenzupacken. Auf diese Weise sind sie im Multiplayer extrem schwer auszurechnen.

Das zugrundeliegende Spielprinzip von Age of Empires bleibt also unverändert, allerdings wurde der Grafikstil angepasst, um Übersichtlichkeit und Lesbarkeit des Geschehens zu verbessern. Zach Schläppi, Art Director bei Relic Entertainment, führt gerade diesen Punkt noch einmal aus: „Bei den Einheiten fällt etwa auf, dass die Waffen zu groß sind. Die Teamfarben sind satter und Muster auf den Uniformen sind über alle Zivilisationen hinweg identisch. Dadurch erkenne ich aus der Distanz sofort, ob ich einen Bogenschützen oder einen Schwertkämpfer vor mir habe.“ Die Kameraperspektive legt den Fokus stark auf den Kopf und auf die Schultern der Figuren. Beim gezeigten Gameplay-Material wird deutlich, dass Pfeile groß und extrem weiß dargestellt sind. Das wirkt zwar im ersten Moment künstlich, erleichtert aber das Nachvollziehen der Flugkurve. Das Team arbeitete zu diesem Zweck eng mit der Community zusammen und optimierte so das Spielerlebnis.

Während also die Einheiten fast schon ein wenig cartoonhaft aussehen, zeichnen sich die Umgebung und die Gebäude durch einen extrem hohen Detailgrad aus. Bei den Belagerungen etwa fallen die Mauern – wie schon in den Definitive Editions – formschön in sich zusammen. „Bei der Farbpalette haben wir zwar Inspiration bei früheren Age-of-Empires-Spielen gesucht, legen aber zugleich eine fotorealistischere Beleuchtung darüber. Durch diese physikbasierten Materialien erhalten wir eine gewisse Tiefe und verpassen der Grafik eine an ein Gemälde erinnernden Look. Das wiederum hat den Vorteil, dass das Spiel auch auf leistungsschwächeren Rechnern gut und vor allem nicht zu unruhig aussieht“, bringt Zach Schläppi die angepasste Grafik auf den Punkt.

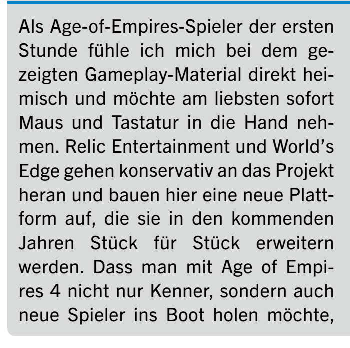
Seeschlachten, ja. Informationen, nein!

Wo sind jetzt aber die handfesten Gameplay-Veränderungen abseits der neu inszenierten Kampagne und den Belagerungen? Das Team hebt vor allem die Unterschiedlichkeit der verschiedenen Fraktionen hervor und unterstreicht diese auch mit Hilfe der Sprachausgabe. Wie gewohnt arbeitet ihr euch im Verlauf einer Partie durch vier Zivilisationsstufen. Das bringt euch nicht nur neue Bauoptionen und Einheiten, sondern verändert auch die Sprache eurer Untertanen. Age of Empires 4 greift also detailverliebt sogar die Veränderung von Sprache in seinem Gameplay auf.

Aber natürlich gibt es auch handfeste Besonderheiten und Optionen, die die Völker voneinander unterscheiden. Einige davon haben wir bereits in Form der Chinesen und der Sultanate hier angemerkt. Das vorgestellte Volk der Mongolen etwa besitzt einen gänzlich anderen Ansatz als die übrigen Zivilisationen. Per Tastendruck könnt ihr nämlich euer Camp zusammenpacken und einfach auf einen anderen Platz auf der Karte umziehen. Die Mongolen besitzen ebenfalls die Möglichkeit, umstehende Einheiten mit Hilfe von Signalpfeilen im Umkreis zu verbessern.

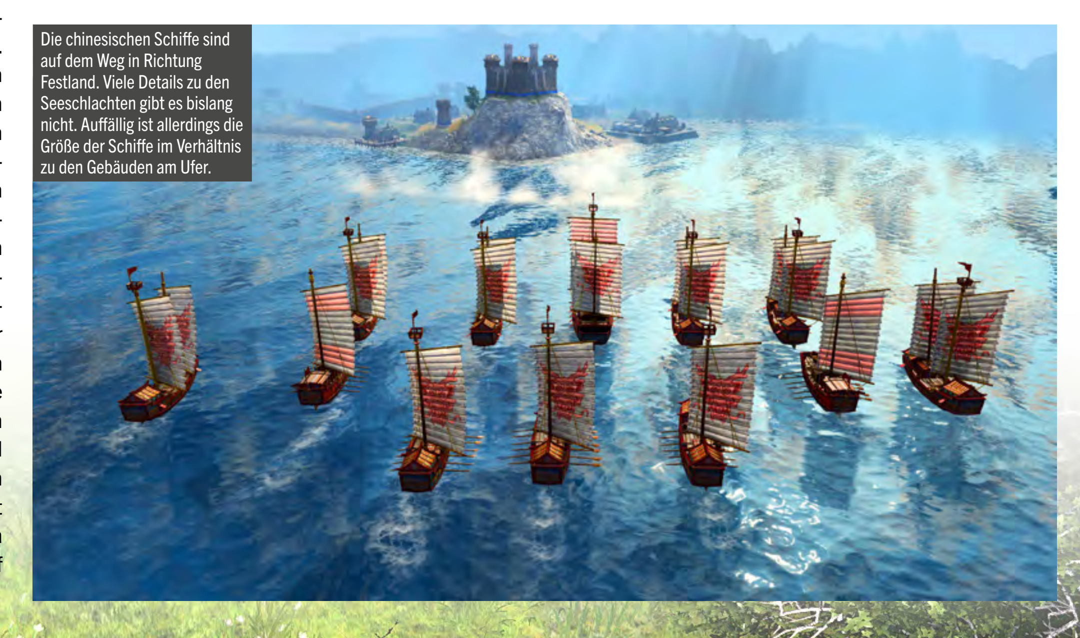
Ein großes Fragezeichen steht derzeit noch hinter den Seeschlachten. Diese gehören natürlich traditionell zur Echtzeitstrategieserie. Allerdings offenbarten die Entwickler nur einen kurzen Augenblick, als eine offenbar chinesische Flotte von Schiffen in Richtung des Festlands schipperte. Auffällig: Im Vergleich zu Häusern und sogar Burgen wirkten die Schiffe extrem groß, und wahrscheinlich wird hier auch Schwarzpulver im Kampf zum Einsatz kommen. Darauf angesprochen, kontert Emma Bridle von World‘s Edge lediglich mit dem beliebten Entwicklersatz: „Das, was ihr hier gesehen habt, ist erst der Anfang. Im Spiel steckt noch viel mehr.“ ❑

OLAF MEINT



„Traditionelle Echtzeitstrategie – und genau deshalb spannend!“

Als Age-of-Empires-Spieler der ersten Stunde fühle ich mich bei dem gezeigten Gameplay-Material direkt heimisch und möchte am liebsten sofort Maus und Tastatur in die Hand nehmen. Relic Entertainment und World’s Edge gehen konservativ an das Projekt heran und bauen hier eine neue Plattform auf, die sie in den kommenden Jahren Stück für Stück erweitern werden. Dass man mit Age of Empires 4 nicht nur Kenner, sondern auch neue Spieler ins Boot holen möchte, überrascht nicht. Die vorgestellten Gameplay-Neuerungen – von den Belagerungen bis hin zu Heldeneinheiten in der Kampagne – fügen sich nahtlos in das Gesamtkonzept ein. Wieso ich trotzdem noch nicht absolut gehypt bin? Weil schlichtweg die ganz großen Aha-Momente gefehlt haben. Aber das wird sich hoffentlich mit dem ersten Anspielen von Age of Empires 4 ändern. Schließlich lebte der Titel seit jeher von seinem genialen Gameplay und weniger vom großen Pomp.



Die chinesischen Schiffe sind auf dem Weg in Richtung Festland. Viele Details zu den Seeschlachten gibt es bislang nicht. Auffällig ist allerdings die Größe der Schiffe im Verhältnis zu den Gebäuden am Ufer.

Interview zu **Age of Empires 4**

„Wir wollen das Rad **nicht neu erfinden ...“**

PC Games im Gespräch mit den Köpfen hinter Age of Empires 4: Über die Entwicklung eines AAA-Spiels während der Corona-Pandemie, Company of Heroes und wie man in großen Schlachten die Kontrolle behält!

PC Games: Die weltweite Corona-Pandemie stellt viele Studios vor große Probleme. Auch die Entwicklung von Age of Empires 4 fällt ja mitten in diese schwierige Zeit. Welche Auswirkungen hatte die Umstellung auf Home Office auf den Entwicklungsprozess von Age of Empires 4 und wie hat das Team gerade die Anfangsphase gemeistert?

Quinn Duffy: Dieser Umbruch kam sehr plötzlich. Mein letzter Tag im Büro war am 12. März 2020, und den Dienstag drauf haben wir bereits von zu Hause aus gearbeitet. Die Firmenspitze von Relic Entertainment bewies bereits im Vorfeld Weitsicht und testete den Home-Office-Betrieb. Daher war der Übergang relativ einfach. Aber natürlich kämpften auch wir mit Problemen: Die Produktivität ging leicht zurück, Meetings dauerten länger und es gab häufiger technische Probleme. Auch das Anspielen des Builds war oftmals schwieriger. Glücklicherweise bekamen wir mehr Zeit und auch die Arbeitspolitik wurde angepasst. Das Budget war da, und deshalb konnten wir aus einem sicheren Umfeld heraus weiterarbeiten. Zu diesem Zeitpunkt waren wir auf der Zielgeraden: Die Entwicklung war noch nicht vollends abgeschlossen. Zu dieser Zeit wurde hart an der Kampagne geschraubt. Wir waren noch nicht beim Bug-Fixing angelangt und haben vor allem die Spielbalance ausgearbeitet. Wir hatten Glück, dass wir die Unterstützung bekamen und auch die Zusammenarbeit mit World’s Edge lief super.

> „Ich denke, Age of Empires hat vielen geholfen, die Pandemie bis hierhin zu überstehen und die Zeit totzuschlagen.“ Emma Bridle

Zach Schläppi: Das Art-Team hatte bereits in einem Pilotprojekt den Home-Office-Betrieb für Teile der Belegschaft gefahren. Der Grund für diese Initiative lag allerdings in dem Wohnungsmarkt in Vancouver. Einige Mitarbeiter sind deshalb weiter die Küste hochgezogen. Als die Pandemie losging, folgten wir Microsoft und den anderen großen Unternehmen. Google, Facebook und andere Unternehmen sind ins Home Office gewechselt. Wir sind etwa eine Woche später nachgezogen. Das Art-Team hat bereits ein oder zwei Jahre zusammengearbeitet und kannte die Stärken und Schwächen voneinander.

Emma Bridle: Wir dachten aber ursprünglich, dass wir nur zwei Wochen von Zuhause aus arbeiten würden. (alle lachen) Ich wollte zu dieser Zeit eigentlich nach Kanada reisen und Relic vor Ort besuchen. Nach einem kurzen Telefonat war klar, dass das nicht funktionieren würde.

PC Games: Wie hat sich eigentlich die Pandemie auf das Verhalten der Spieler ausgewirkt? Age of Empires besitzt ja eine sehr aktive Community. Gab es da Initiativen oder einen größeren Trend zur Zusammenarbeit?

Emma Bridle: Wir haben auf jeden Fall gesehen, dass viel mehr Leute online gespielt haben. Plötzlich

> „Wenn die Spieler Koop-Missionen wollen, sind wir die Letzten, die dem im Wege stehen.“ Quinn Duffy



Quinn Duffy, Game Director bei Relic Entertainment, ist ein Urgestein der Spieleindustrie. Zu seinen früheren Projekten gehören unter anderem die Company-of-Heroes-Reihe, Homeworld oder auch Warhammer 40.000: Space Marine. (Quelle: Microsoft)

mussten alle zu Hause bleiben, und da waren Computer- und Videospiele eine willkommene Abwechslung. Und damit meine ich nicht nur zur Flucht aus der Realität, sondern vor allem auch, um soziale Kontakte zu pflegen. Ich hatte aber nicht den Eindruck, als wäre mehr daraus erwachsen als die pure Freude am gemeinsamen Spiel. Ich denke, Age of Empires hat vielen geholfen, die Pandemie bis hierhin zu überstehen und die Zeit totzuschlagen. Und das ist etwas, auf das wir wirklich stolz sind.

PC Games: In der Preview-Präsentation habt ihr Koop-Missionen für Age of Empires 2 Definitive Edition vorgestellt. Wäre es nicht die perfekte Zeit, für Age of Empires 4 über derartige Optionen nachzudenken?

Quinn Duffy: Wir zielen für Age of Empires 4 eher auf eine traditionelle Spielweise im Multiplayer ab – also beispielsweise 4v4 oder von mir aus auch 7v1, wenn du gegen einen von unseren Balancing-Testern spielst. (lacht) Wir holen uns natürlich Inspiration aus den früheren Teilen und auch aus unseren früheren Projekten. Age of Empires 4 ist für uns eine Basis, auf der wir in Zukunft noch weiter aufbauen wollen. Wir stehen dazu im engen Kontakt mit unserer Community. Wenn die Spieler Koop-Missionen wollen, dann sind wir die Letzten, die dem im Wege stehen.

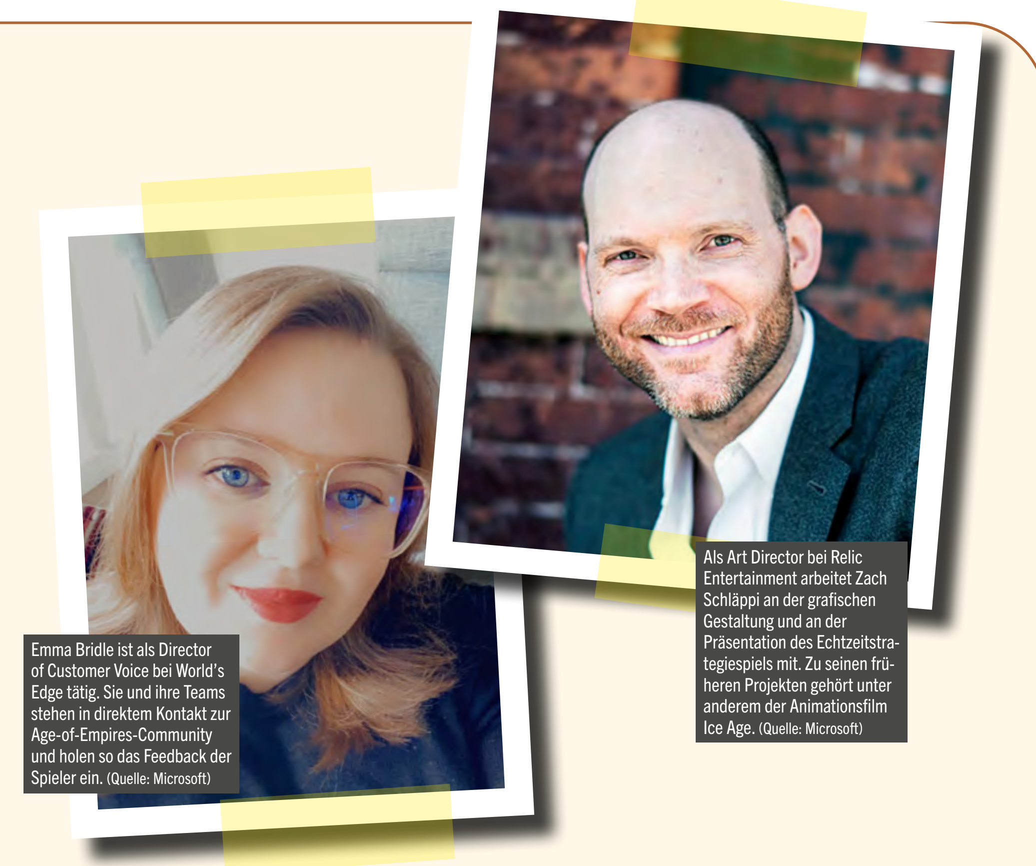
Emma Bridle: Wir lernen viel aus unseren Definitive Editions und erweitern sie immer wieder um neue Inhalte wie etwa den Battle-Royale-Modus für Age of Empires 2: Definitive Edition. Gerade das „Community Council" lieferte uns immer wieder wertvolle Informationen darüber, was gerade bei den Spielern besonders beliebt ist und was kritisiert wird. Diese Zusammenarbeit werden wir auch nach dem Launch von Age of Empires 4 weiter fortführen.

PC Games: Es wurden bereits frühere Projekte von Relic Entertainment angesprochen: Wie viel Company of Heroes steckt in Age of Empires 4? Habt ihr euch gerade in Sachen Präsentation und Inszenierung Inspiration aus früheren Titeln geholt?

Quinn Duffy: Da gibt es verschiedene Aspekte. Beispielsweise haben wir in Company of Heroes gelernt, reale Geschichte zu recherchieren und in ein Videospiel zu verwandeln. Wie man geschichtliche Aspekte in Gameplay-Mechanik ummünzt, gehört zu den größten Herausforderungen. Wir haben ja etwa auch für Age of Empires 4 die Originalschauplätze besucht und dort Bildaufnahmen für das Spiel gemacht.

Zach Schläppi: Die frühen Versionen von Age of Empires 4 erinnerten noch stark an Company of Heroes – beispielsweise durch die Größe der Einheiten und anderer Details. Es benötigt Zeit, ehe man die Balance zwischen dem gefunden hat, was man grundsätzlich weiß und was man davon für diese Marke verwenden kann. Etwa nach der ersten Hälfte der Entwicklung war uns klar, wo wir mit der Präsentation hinwollten. Erst dann hatten wir die optische Linie im Spiel, die du heute in den Gameplay-Szenen siehst: hellere Farben, Zeichen-Grafik und andere Dinge, die zu der Marke Age of Empires passen. Wenn ich den vierten Teil anschaue, erkenne ich, wie die DNA eines Company of Heroes und die Eigenheiten von Age of Empires miteinander verschmolzen sind. Wir halten uns recht stark an typische Elemente des Echtzeitstrategiegenres wie etwa die Farbpalette, die wir verwenden. Wir möchten das Rad nicht neu erfinden, sondern arbeiten damit. Also ja, wer genauer hinschaut, findet garantiert Parallelen zwischen Age of Empires 4 und Company of Heroes.

> „Wer genauer hinschaut, findet Parallelen zwischen Age of Empires 4 und Company of Heroes." Zach Schläppi



Emma Bridle ist als Director of Customer Voice bei World's Edge tätig. Sie und ihre Teams stehen in direktem Kontakt zur Age-of-Empires-Community und holen so das Feedback der Spieler ein. (Quelle: Microsoft)

Als Art Director bei Relic Entertainment arbeitet Zach Schläppi an der grafischen Gestaltung und an der Präsentation des Echtzeitstrategiespiels mit. Zu seinen früheren Projekten gehört unter anderem der Animationsfilm Ice Age. (Quelle: Microsoft)

PC Games: Age of Empires 4 bietet die gewohnte Mischung aus Kampf und Basisbau. Im Multiplayer sollen bis zu 1.600 Einheiten auf den Maps unterwegs sein, und ihr habt bereits gewaltige Schlachtszenen präsentiert. Wie behalten wir als Spieler noch den Überblick und vor allem die Kontrolle über die Truppen?

Zach Schläppi: Wir dachten uns, dass bei acht Spielern je 200 Einheiten eine gute Zahl für den Multiplayer wäre. So hat man genügend Arbeiter für die eigene Wirtschaft, kann aber auch eine richtig große Armee aufstellen. Vor allem aber bleiben die Verbände so kontrollierbar. Einheiten laufen in Formationen, was die grundsätzliche Übersicht verbessert. Wir besitzen außerdem ein Konzept namens „Battleline Clarity": Wenn Einheiten kämpfen, entsteht nicht einfach ein Ball sich prügelnder Truppen. Stattdessen sortieren sich die Figuren in einer Art Angriffslinie, sodass eine grundsätzliche Ordnung bestehen bleibt. Es gibt viele kleine Details, die Einsteigern und auch Fortgeschrittenen das Leben erleichtern.

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch.

Genre: Beat 'em up
Entwickler: Tribute Games
Hersteller: Dotemu
Termin: TBA

Teenage Mutant Ninja Turtles **Shredder's Revenge**

Von: Christian Dörre

Da fliegt dir doch das Blech weg: Die Turtles sind zurück und kämpfen wie zu besten Zeiten!

Cowabunga, liebe Freunde von Ninja -Schildkröten, die Turtles sind zurück! Diesmal jedoch weder in einer Krach-Bumm-Michael-Bay-Produktion auf der Kinoleinwand noch in einer seltsam animierten TV-Serie noch als pseudo-cooles Action-Spiel, das den Charme der Vorlage nicht einzufangen weiß (ich schau in deine Richtung, Mutants in Manhattan!). Nein, diesmal kehren Leonardo, Donatello, Michelangelo und Raphael so zurück, wie wir sie am liebsten haben: Als 2D-Brawler im Stile eines Turtles in Time, basierend auf der alten Zeichentrickserie von 1987. Shredder's Revenge heißt der Titel und wurde nun für PC und Konsolen angekündigt. Dafür legen wir doch gerne unsere Pizza mit Sardellen und Marshmallows zur Seite.

Is' doch Ehrensache

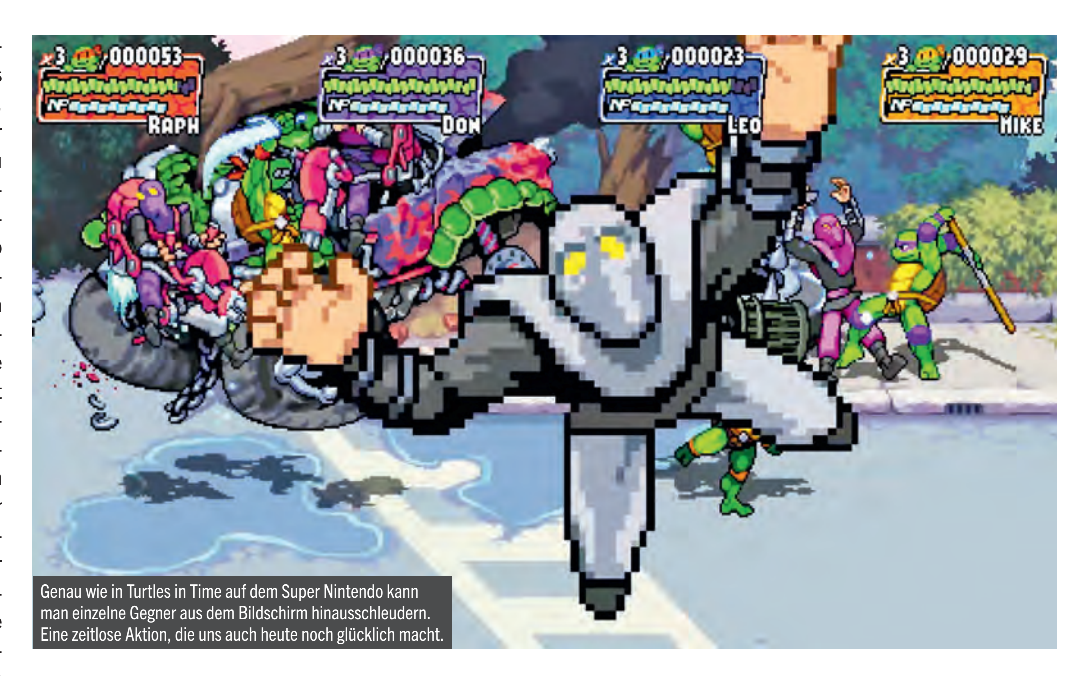
Beim Namen Turtles in Time driften echte Kampfkrötenkenner jedoch nicht nur in wohlige Nostalgie ab und denken an den Sidescroll-Beat-em-Up-Klassiker auf dem Super Nintendo, sondern auch an das grausige Remake aus dem Jahr



Ein Vier-Spieler-Koop-Modus ist bereits bestätigt, doch es ist noch nicht sicher, ob das sowohl lokal als auch online gilt.

Im Laufe des Abeneteuers treffen die Krötenbrüder auf allerhand fieses Gesocks. Die Fußsoldaten sind natürlich die Standard-Gegner.

2009, das auf den Namen Re-Shelled hörte. Diesmal brauchen wir uns aber wohl keine Sorgen zu machen, ob die Entwickler es schaffen, Flair und Gameplay in die Moderne zu holen, denn die Retro-Remake-Könige von Dotemu werkeln gemeinsam mit dem kanadischen Studio Tribute Games an Shredder's Revenge. Tribute Games entwickelten unter anderem bisher ein Turtles-Game für den Game Boy Advance und arbeiteten am Brawler Scott Pilgrim vs. The World. Dotemu hingegen sahnte zusammen mit Lizardcube etliche Auszeichnungen und Top-Wertungen ab für Wonder Boy: The Dragon's Trap und im letzten Jahr für Streets of Rage 4. Wir nannten die Fortsetzung der Mega-Drive-Reihe in unserem Test die „Wiederauferstehung des Brawler-Genres". Somit passt der Schritt zu einer Hommage an das legendäre Turtles in Time sehr gut.



Genau wie in Turtles in Time auf dem Super Nintendo kann man einzelne Gegner aus dem Bildschirm hinausschleudern. Eine zeitlose Aktion, die uns auch heute noch glücklich macht.

Der veröffentlichte Announcement-Trailer zu Shredder's Revenge sieht ebenfalls äußerst vielversprechend aus. Das Video beginnt mit einem langen Zeichentrick-Intro, das ganz klar an die alte TV-Serie angelehnt ist. Sogar das Original-Logo und der bekannte Titelsong werden verwendet. Allerdings „nur" die englischsprachige Variante. Wir gehen auch leider nicht davon aus, dass wir zum noch nicht benannten Release in den Genuss der deutschen Version von Frank Zander kommen werden. Dafür wird der englische Intro-Song nun von Faith-No-More-Frontmann Mike Patton gesungen. Immerhin etwas. Zudem entdeckt man in dem Video allerhand bekannte Gesichter aus der TV-Serie. Neben den vier mutierten Schildkröten sieht man unter anderem Shredder, Meister Splinter, Baxter Stockman, Rocksteady und Bebop, Reporterin April O'Neil in ihrem kanarienvogelfarbenen Outfit und auch das Technodrom feiert einen Auftritt. Das fiese Alien Krang dürfte also auch eine Rolle spielen. Der Trailer ist tatsächlich so gut und liebevoll gemacht, dass nach der Veröffentlichung viele Leute auf Social Media zunächst dachten, es sei eine Fortsetzung der alten TV-serie angekündigt worden. Allerdings hatten die wohl den Trailer bereits ausgemacht, bevor Gameplay gezeigt wurde. Schade, denn das verriet nicht nur, dass es sich bei Shredder's Revenge eben um ein Spiel handelt, sondern auch einige Details, die Fans von Turtles in Time sehr freuen dürften.

Auf die Schnelle immer helle

Wenig überraschend ist Shredder's Revenge gemäß seines Vorbilds ein klassischer Brawler. Man läuft von links nach rechts durchs Level und verkloppt dabei allerhand Fieslinge. Im von Dotemu veröffentlichten Video waren zudem immer alle vier Turtles gleichzeitig im Kampf, womit dann eben auch ein Koop-Modus mit dieser Anzahl Spieler bestätigt ist. Bei Turtles in Time war das gemeinsame Spielen noch auf zwei Spieler beschränkt. Nur in der Arcade-Version konnte das ganze Turtle-Team in den Kampf ziehen. In Streets of Rage 4 im letzten Jahr gab es ebenfalls einen Vierer-Koop-Modus, allerdings nur lokal. Online war man auf zwei Spieler beschränkt. Ob dies auch bei Shredder's Revenge der Fall sein wird, ist noch nicht bekannt.

Dafür kann man jetzt schon erkennen, dass das eigentliche Gameplay sich zwar stark an Turtles in Time orientiert, aber eben auch ein paar neue Akzente setzt. Wer den SNES-Klassiker kennt, sieht sofort, dass man per Schlag-Button wieder den Fußsoldaten auf's



Bekannte Fieslinge aus der TV-Serie stellen sich euch natürlich als Bossgegner in den Weg. Hier wartet Rocksteady darauf, dass ihm mal ordentlich am Horn gezogen wird.

Allein in diesem Bild steckt so viel Fan-Service! Bebop stellt sich den Turtles im Studio von Kanal 6 entgegen und im Hintergrund liegt _ warum auch immer – der Kopf von Krangs Körper.

Fressbrett gibt und das natürlich mit Sprüngen und einem Dash kombinieren kann. Sogar der kultige Move, dass man Gegner Richtung Bildschirm aus dem Level wirft, ist wieder an Bord. Allerdings gibt es ein paar Unterschiede zum 16-Bit-Vorbild. Es fällt auf, dass die Kombos variantenreicher sind. Wir nehmen an, dass dieses System genau wie bei Streets of Rage 4 überarbeitet und erweitert wird. Wenn dies genauso gut gelingt, finden wir das ziemlich gut und vermutlich wird ein bisschen mehr Vielfalt im Kampfsystem auch nötig sein, denn bereits die wenigen Sekunden Gameplay im Trailer zeigen, dass die Turtle-Jungs wohl ein wenig öfter mit stärkeren Gegnern als den Standard-Fußsoldaten konfrontiert werden. Dotemu gab zudem bekannt, dass jeder Turtle sich anders spielen lassen soll, wodurch sich jeder Run anders anfühlen.

Immer auf der Lauer …

Bebop und Rocksteady (auch bekannt als Schweini und Nasi) konnte man bereits als Bossgegner entdecken und da Baxter Stockman zuvor zu sehen war, gehen wir davon aus, dass auch der verrückte Wissenschaftler bekämpft werden muss. Shredder und Krang werden sowieso dabei sein. Wir können uns also auf die klassischen Gegenspieler verlassen. Wir sind gespannt, ob Tribute Games sich auch an Antagonisten aus den alten Spielfilmen bedienen. Schließlich hatten Tokka und Rahzar in Turtles in Time einen Auftritt und in dem sehr ähnlichen The Hyperstone Heist auf Segas Mega Drive musste man Meister Tatsu besiegen. Eine schöne Überraschung wäre das auf jeden Fall.

Ebenfalls lässt sich über einige andere Dinge spekulieren. So sieht man die Turtles im Intro beispielsweise kurz auf Surfbrettern. Eine moderne Umsetzung des Surf-Levels ist also wahrscheinlich. Allerdings sieht man auch Michelangelo auf einem motorisierten Skateboard, Donatello im Flugzeug und auch der berühmte Turtles-Bus aus der TV-Serie ist im Trailer zu sehen. Da in der Feature-Auflistung der Pressemitteilung von Dotemu zu lesen ist, dass man nicht nur mit den vier Ninja-Schildkröten, sondern auch mit „ikonischen Vehikeln in verschiedenen Modi“ spielen kann, können wir uns vorstellen, dass man sogar noch mehr TMNT-Charme als in Turtles in Time und damit auch mehr Umfang und mehr Abwechslung bekommt. Jetzt aber erstmal Schluss mit der Spekuliererei, schließlich gibt es noch etwas, was wir direkt beurteilen können: Der Grafikstil ist wunderschön und passend. Shredder's Revenge setzt weder auf den handgezeichneten Stil von Streets of Rage 4 noch auf einen zu pixeligen 16-Bit-Look. Es wirkt vielmehr wie etwas genau dazwischen und ist damit gleichermaßen modern und Retro. Insgesamt wirkt Shredder's Revenge wie eine ganz liebevolle Hommage an eine Kultserie und ein Kultspiel. Jetzt brauchen wir nur noch einen Releasetermin. ❑



Genau wie bei Streets of Rage 4 scheinen die Entwickler das Kombo-System etwas erweitert zu haben. Danach sieht es zumindest im Trailer aus.

CHRISTIAN MEINT

„Krustige Kruste? – Kruste krustet! Das wird richtig gut.“

Holy sh*t! Ich glaube, ich muss den Leuten bei Dotemu mal einen Wurstkorb schicken, denn sie machen nun wohl schon wieder einen meiner Gamer-Träume wahr. Im letzten Jahr gab es mit dem fantastischen Streets of Rage 4 die Fortsetzung einer meiner Lieblingsspielereihen und nun kommt auch noch eine (grandios aussehende) Hommage an Turtles in Time. Als Riesenfan des SNES-Klassikers und der alten Zeichentrickserie („Da fliegt dir doch das Blech weg!“), saß ich beim Anschauen des Ankündigungstrailers jubelnd vorm Bildschirm. Der Grafikstil ist toll, das Gameplay sieht mega spaßig aus und das animierte Intro zeigte quasi alles, was man sich als Turtles-Fan wünscht (nur eine riesige Irma fehlte, aber man kann ja nicht alles haben). Natürlich sollte man mit Vorschusslorbeeren immer vorsichtig sein und Genaues zum Spiel kann man erst sagen, wenn man zumindest mal eine Demo spielen konnte, um zu wissen, ob es sich wirklich „richtig“ anfühlt, aber da Shredder's Revenge unter der Schirmherrschaft von Dotemu entwickelt wird, bin ich wirklich guter Dinge. Sollte Shredder's Revenge spielerisch auch nur annähernd so gut werden wie Streets of Rage 4 und vernünftig das Flair von Serie und Spiele-Vorbild einfangen, ist das Brawler-Genre wirklich wieder zurück, und das ist verdammt schön.



Samsung Handy + Watch

Mit 1&1 Flatrate für Smartphone und Uhr





1 Flatrate – 2 SIM-Karten

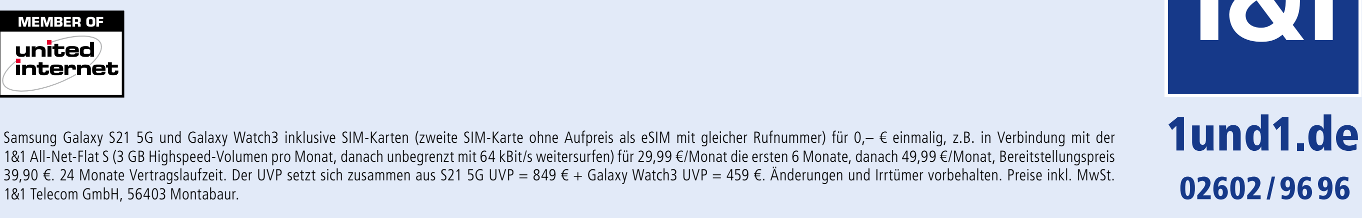
Zur 1&1 All-Net-Flat erhalten Sie gratis eine zweite SIM-Karte, um Handy und Watch unabhängig voneinander zu nutzen.



Galaxy Watch und Smartphone für 0,– €*

Die **Galaxy Watch3** vereint mobile Produktivität und praktische Fitnesstechnologie. Mit einer sehr großen Auswahl an Armbändern und Ziffernblatt-Kombinationen wählen Sie ganz nach Belieben Ihre individuelle Smartwatch. Sichern Sie sich jetzt das 1&1 Premium-Paket: Die Galaxy Watch3 mit bis zu 56 Stunden Akkulaufzeit und das neue Smartphone Galaxy S21 mit 64 MP Triple-Kamera, zusammen mit einer 1&1 All-Net-Flat für 0,– € anstatt 1.308,– € UVP!*





* Samsung Galaxy S21 5G und Galaxy Watch3 inklusive SIM-Karten (zweite SIM-Karte ohne Aufpreis als eSIM mit gleicher Rufnummer) für 0,– € einmalig, z.B. in Verbindung mit der 1&1 All-Net-Flat S (3 GB Highspeed-Volumen pro Monat, danach unbegrenzt mit 64 kBit/s weitersurfen) für 29,99 €/Monat die ersten 6 Monate, danach 49,99 €/Monat, Bereitstellungspreis 39,90 €. 24 Monate Vertragslaufzeit. Der UVP setzt sich zusammen aus S21 5G UVP = 849 € + Galaxy Watch3 UVP = 459 €. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur.

1&1

1und1.de

02602 / 96 96

Genre: Simulation
Entwickler: Winning Streak Games
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 10. Juni 2021

We Are Football

Die kreativen Köpfe hinter dem EA Sports Fussball Manager und Anstoß melden sich mit einem neuen Werk auf der Bildfläche zurück. Wird's ein gelungenes Comeback?

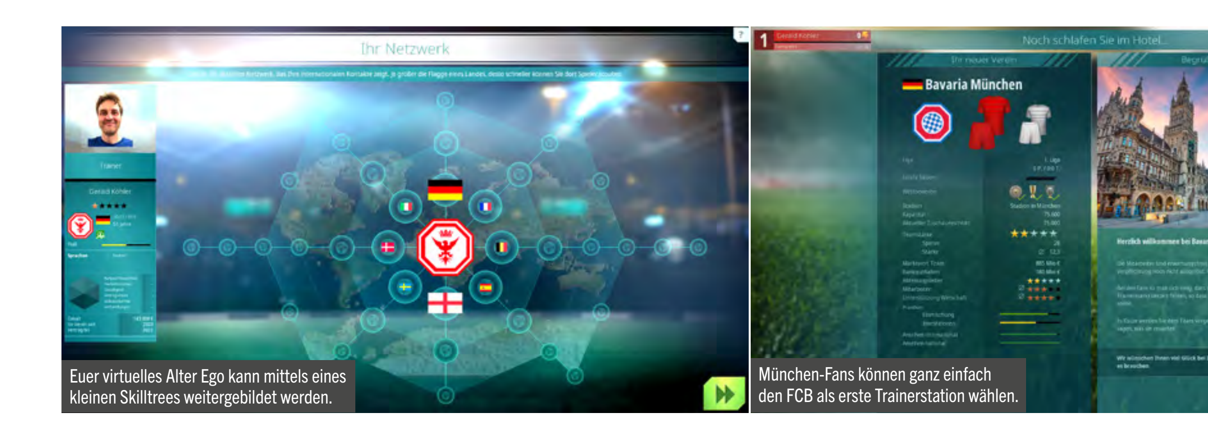
Von: David Benke



Im Spiel könnt ihr unter anderem eigene Spielzüge und Aufstellungen kreieren.



Den Job eines Nationaltrainers könnt ihr in We Are Football leider nicht übernehmen.



Euer virtuelles Alter Ego kann mittels eines kleinen Skilltrees weitergebildet werden.

München-Fans können ganz einfach den FCB als erste Trainerstation wählen.

Gerald Köhler kann man wohl getrost als eine Ikone der Fußball-Manager-Simulation bezeichnen. Schließlich stammen einige der bekanntesten und beliebtesten Genre-Vertreter direkt aus der Feder des 51-Jährigen: Zwischen 1992 und 2000 wirkte er maßgeblich bei der Entwicklung der ersten drei Teile der Anstoß-Reihe mit. Danach kümmerte er sich um die jährlichen Ableger des später von EA Sports vertriebenen Fussball Managers – bis zu dessen Einstellung 2013. Entsprechend neugierig durfte man sein, als der Herr der virtuellen Bolzplatz-Strategie 2018 zusammen mit seinen ehemaligen Weggefährten Rolf Langenberg und Dirk Winter das Entwicklerstudio Winning Streak Games gründete und alsbald ein neues Spiel ankündigte. In diesem Jahr will man nun endlich das Ergebnis präsentieren – und wir durften vorab schon mal einen Blick drauf werfen.

Eine klassische Spielerfahrung

We are Football ist (wenig überraschend) ein Fußball-Manager. Oder wie Köhler es selbst beschreibt: ein Versuch, „den klassischen deutschen Manager ins 21. Jahrhundert bringen.“ Was das im Detail bedeutet, erklärt er im Nachgang glücklicherweise auch noch. Kurz gesagt will man ein schnelleres und abgespeckteres Spielerlebnis liefern als etwa der von Sports Interactive entwickelte Football Manager. Auch durch einige inhaltliche Änderungen will man sich von der Genre-Konkurrenz absetzen. Das beginnt etwa schon mal damit, dass ihr in We Are Football nicht nur eine Karriere im Männer-, sondern auch im Frauenfußball anvisieren könnt. Zu Beginn eines jeden Spielstands habt ihr die Wahl aus 37 Spielklassen im Herren- und nochmal über 20 im Damenbereich. Diese decken einen großen Teil der europäischen Fußballlandschaft ab – von den ersten vier Ligen Deutschlands, über Frankreich oder Portugal bis hin nach Serbien. Zumindest standardmäßig kommen die Ligen allerdings allesamt mit verfremdeten Namen daher, ebenso wie die Spieler darin. Die Basisversion von We Are Football verfügt nämlich über keinerlei Lizenzen. Statt des FC Bayern München begegnet euch dann etwa Bavaria München, Thomas Müller heißt plötzlich Tizian Maier. Das erinnert beinahe ein wenig an die frühen Ableger der Pro-Evolution-Soccer-Reihe. Als eingefleischter Fan stört man sich an dieser Praxis auch nicht wirklich. Zumindest in den oberen Spielklassen ist leicht wiederzuerkennen, welcher Spieler und welcher Verein eigentlich gemeint sind.

Wer trotzdem lieber die volle Ladung Authentizität haben möchte, der kann sich zum Release noch einen kostenpflichtigen DLC dazu kaufen. Diese Erweiterung, die in Kooperation mit der DFL und dem DFB entstanden ist, gibt euch vollen Zugriff auf deren Lizenzpaket. Ihr bekommt also alle wichtigen Namen und Logos der 1. und 2. Bundesliga der Männer und Frauen, den DFB-Pokal sowie den Supercup – zunächst nur für Saison 2020/21, später werden die Daten dann aber automatisch für 21/22 aktualisiert.

Lizenz kaufen oder selbst editieren

Alternativ gibt es für alle Spieler auch die Möglichkeit, die Datenbanken des Spiels mittels eines mitgelieferten Editors individuell anzupassen und dann mit anderen Spielern zu teilen. So könnt ihr Spieler, Trainer, Stadien, Schiedsrichter, Sponsoren und andere Klub-Angestellte realitätsgetrau nachbauen. Laut Köhler erwartet euch ein wirklich „machtvolles“ Tool, mit dem sich das Spielerlebnis entsprechend der eigenen Wünsche und Vorstellungen anpassen lässt. Sogar Logos und Grafiken, Fanbanner und Vereinsgebäude dürft ihr selbst gestalten. Oder ihr erfindet komplett neue Wettbewerbe und füllt diese dann mit automatisch generierten Spielern. Auch für den Start eurer Karriere bieten sich verschiedene Optionen: Ihr könnt euch einfach direkt für euren Lieb-



Im Taktik-Bildschirm könnt ihr mit Hilfe diverser Schieberegler die Strategie eurer Mannschaft bearbeiten.



In We Are Football könnt ihr nicht nur Herren-Mannschaften, sondern auch Frauen-Teams coachen!



Der Manager-Alltag überfordert euch? Gebt einfach Aufgaben an euren Assistenten ab!

lingsklub entscheiden oder eine Art Auswahlprozess durchlaufen. Dann bekommt ihr 15 Fragen gestellt, auf deren Basis euch ein Klub zugewiesen wird. Wart ihr früher selbst Profi? Seht ihr euch der nervlichen Belastung des Abstiegskampfes gewachsen? All das hat Auswirkungen auf eure berufliche Perspektive.

Zum Amtsantritt gilt es dann noch, Schwerpunkte für euren Stil festzulegen und so entsprechende Boni einzusacken: Setzt ihr mehr auf die Jugend oder Routiniers? Wollt ihr eine eingespielte Stammelf oder rotiert ihr jeden Spieltag lustig eure Aufstellung durch? Danach startet ihr auch schon direkt hinein in den Manager-Alltag. Der findet vor allem in der Zentrale statt, dem Hub-Menü, von dem aus ihr alle wichtigen Abteilungen eures Vereins im Blick habt. Über eine schlichte Leiste am unteren Bildschirmrand habt ihr Zugriff auf die Aufstellung der ersten und zweiten Mannschaft, den Nachwuchs, die medizinische Abteilung, Scouting, Transfers, Fan-Belange und Organisation. Die jeweiligen Unter-Optionen sind dabei beinahe grenzenlos: Ihr könnt im Kalender Trainingslager und Testspiele organisieren, im Finanzbereich einen Börsengang koordinieren oder euch im Fanbereich um die Akquise neuer Mitglieder kümmern. We Are Football bietet ein wirklich umfangreiches System, mit dem man sich als Kenner bestens austoben kann. „Hier ist für jeden was dabei", erklärt Studiochef Köhler.

Das gilt natürlich auch für Genre-Neulinge. In We Are Football kann man zwar sehr tief in die Materie eintauchen, muss es aber nicht. Statt euch um alle Aufgaben selbst zu kümmern, lässt sich alternativ alles Wichtige auch auf euren Assistenten abwälzen. Der kommt dann gelegentlich mit Vorschlägen auf euch zu, wie ihr beispielsweise Taktik oder Training angehen solltet. Nur um die Transfers müsst ihr euch noch selbst kümmern. Das macht den Einstieg deutlich einfacher. Alternativ gibt es für Anfänger aber auch noch ein umfangreiches Hilfe-Menü sowie ein separat spielbares Tutorial. Hier übernehmt ihr die Kontrolle über den FC Liverpool, drei Spieltage vor Saisonende. Während ihr nun die letzten Matches spielt, bekommt ihr (vornehmlich durch Erklärtexte) alle Spielelemente näher beigebracht. Und am Ende habt ihr hoffentlich nicht nur alle Basics verstanden, sondern seid gleichzeitig auch noch englischer Meister geworden.

Die Wahrheit liegt aufm Platz

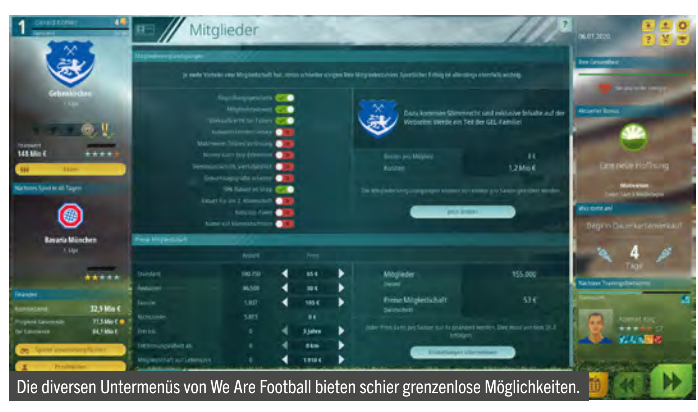
Am wichtigsten ist dabei natürlich die taktische Ausrichtung eurer Mannschaft. Vor jedem Match könnt ihr Formation und Personal auswählen. Dabei verzichtet We Are Football auf ein Meer aus Zahlenwerten für jedes noch so kleine Spielerattribut. Stattdessen verfügt jeder Akteur über eine Reihe von Fähigkeiten, die in fünf Stufen aufgewertet werden können und sich am Ende in einen Durchschnittswert umrechnen lassen. Zudem müsst ihr bei eurer Planung Faktoren wie Kondition, Frische oder Teamchemie beachten. Alle Kicker verfügen nämlich über einen speziellen Archetyp – manche sind Anführer, andere Kreative oder Arbeiter. Jeder Typ hat dabei individuelle Vor- und Nachteile. Es ist also eure Aufgabe, die passende Balance zu finden und so die Harmonie innerhalb des Teams zu bewahren.

Dazu kommt natürlich noch die strategische Marschroute: Setzt ihr mehr auf Flügelspiel oder kombiniert ihr euch durch die Mitte? Spielt ihr mehr lange oder kurze Bälle? Richtet ihr eure Elf eher aggressiv oder defensiv aus? All das lässt sich mit diversen Schiebereglern individuell einstellen, auch dynamisch während der laufenden Partie.

Die wiederum kann in verschiedenen Geschwindigkeiten und Ansichten dargestellt werden. Meist bekommt ihr eine Art Liveticker gezeigt, bei besonderen Ereignissen wechselt das Spiel jedoch in eine szenische Ansicht. Das bedeutet nicht, dass ihr wie beim Football Manager 3D-Modelle eurer Spieler durchs Stadion flitzen seht. Stattdessen passen ein paar Spielericons den Ball über ein 2D-Spielfeld. Das wirkt eher zweckdienlich, passt aber ins Gesamtkonzept von We Are Football. „Für uns war wichtig, dass das Spiel schnell ist", verrät Köhler. Daher dauert ein Match maximal zwei Minuten, in zweieinhalb bis drei Stunden soll man durch eine ganze Saison durch sein. „Der Schwerpunkt von We Are Football liegt klar auf der langfristigen Vereinsentwicklung", so Köhler weiter, „darauf, einen Klub über mehrere Jahrzehnte aufzubauen." Dabei ist den Machern besonders eine realistische Darstellung wichtig. Vereine wie München oder Dortmund verschwinden nicht einfach von der Bildfläche, sondern sind auch in 20 bis 30 Jahren noch sportlich relevant.

Der Fußball schläft nicht

Entsprechend gibt es auch abseits des Platzes genug zu tun: Ihr könnt mit einem simplen Bausystem das Stadion und Vereinsgelände erweitern und so Boni freischalten. Ein Schwimmbad hilft etwa bei der Reha verletzter Spieler, eine Präsidentenvilla erhöht eure Beliebtheit beim Vorstand. In einem Museum könnt ihr alle Erfolge und Trophäen der Vereinsgeschichte bewundern.



Die diversen Untermenüs von We Are Football bieten schier grenzenlose Möglichkeiten.



Trainingslager oder doch nur ein Testspiel? In We Are Football habt ihr die volle Kontrolle.



Hier wird Realismus groß geschrieben: Auch in Karrieren, die über 30 Jahre dauern, sollen namhafte Vereine wie Dortmund oder München sportlich relevant bleiben.

An manchen Stellen lassen sich auch sogenannte Aktionspunkte einsetzen. Mit diesen dürft ihr Dinge tun, die so „im normalen Leben nicht gehen würden", erklärt Köhler das Konzept. Mit den Punkten, die ihr zu Beginn eurer Karriere oder durch besondere Leistungen erhaltet, könnt ihr beispielsweise Wechsel einfädeln, die für euren Verein eigentlich nicht realisierbar wären, euer Transferbudget erhöhen oder das Wachstum eines Spielers boosten. Auch euer Manager entwickelt sich stetig weiter. Im persönlichen Bereich stellt ihr etwa ein, ob euer Alter Ego Sport treibt, um fit zu bleiben, könnt seine Fähigkeiten in Sachen Verhandlungsgeschick und Medienumgang mittels eines kleinen Skilltrees verbessern oder Netzwerke in anderen Ländern aufbauen.

Hochzeiten, Aktienhandel oder Immobilienkäufe wie im EA Sports Fussball Manager gibt es zwar nicht mehr. Dafür haben sich die Entwickler aber ein paar andere lustige Details einfallen lassen: Fans beschweren sich beispielsweise auf Twitter, der neue Coach sei hoffentlich über eine Zeitarbeitsfirma eingestellt worden. Vor einem Heimspiel könnt ihr fragwürdige Methoden wählen, um eine starke Phase des Gegners zu unterbrechen. Da lassen sich etwa Flitzer engagieren, das Flutlicht manipulieren oder andere lustige Dinge aus dem Ärmel zaubern. Ein besonderes Schmankerl sind auch die über 100 von Dag Winderlich vertonten Halbzeitansprachen. Der Audiodesigner, der bereits maßgeblich am Sound der Anstoß-Reihe mitwirkte, erklärt als Trainer etwa, dass sein Team in der zweiten Hälfte Beton anrühren müsse und macht das natürlich direkt selbst vor – im wortwörtlichen Sinne, mit Zement und Sand. Das Ergebnis wird dann fachgerecht in der Toilette entsorgt. Auswärts ist man schließlich asozial.

DAVID MEINT



„Eine ernstzunehmende Alternative zum Football Manager"

Natürlich lässt sich nach einer knapp 90-minütigen Präsentation noch nicht endgültig sagen, ob We Are Football ein Hit wird oder nicht. Das, was uns die Macher von Winning Streak Games bisher gezeigt haben, bewies aber definitiv Potenzial: Besonders dadurch, dass im Vergleich zum quasi alleinigen Genre-Primus, Segas Football Manager, ein schnelleres und auch einfacheres Spielprinzip geboten wird, könnte man viele interessierte Manager-Neulinge anziehen. Auch die leicht „arcadigen" Elemente wie die Aktionspunkte und der typische Charme, der schon Anstoß und den EA Sports FM so besonders machten, sind ein echter Pluspunkt im Vergleich zur teils eher bieder wirkenden Konkurrenz. Und angesichts des Editors sollten die fehlenden Lizenzen auch kein Problem sein. Ich werde zum Release auf jeden Fall mal reinschauen!

Mehr Spaß im Mehrspieler-Modus

Sehr sozial ist hingegen die Multiplayer-Komponente: We Are Football lässt sich, wahlweise über Steam Remote Play, zusammen mit einem Freund zocken. Zwei Spieler bleiben allerdings leider das Maximum, komplette Ligen mit bis zu 18 Teilnehmern sind nicht möglich. Die Entwickler von Winning Streak möchten eben das Spieltempo hochhalten. „Wir wollen, dass man beim Spielen auch etwas erlebt", so Köhler. Entsprechend habt ihr für eure Aktionen innerhalb der Spielwoche auch nur begrenzt Zeit, wer trödelt, muss mit Geldstrafen rechnen.

Apropos Zeit: Ein Releasetermin für We Are Football wurde uns abschließend auch noch genannt. Der Titel erscheint am 10. Juni für den PC – lustigerweise also genau einen Tag vor der dem Eröffnungsspiel der diesjährigen Europameisterschaft. Denn den Job eines Nationaltrainers dürft ihr im Spiel nicht übernehmen. Zwar spielen die EM und WM durchaus eine Rolle, eure Akteure werden nominiert, laufen auf und bringen Leistungen, die sich entsprechend im Marktwert niederschlagen. Als Coach steht ihr bei großen Turnieren aber nie an der Seitenlinie. Man wolle das Gesamtpaket eben nicht zu komplex machen und einen Overkill vermeiden, schildern die Macher. „Wir sprechen den ganz traditionellen Fußball-Manager-Spieler an, der jetzt jahrelang auf Entzug war", fasst Köhler das Ziel von We Are Football zusammen. „Und der will nicht ewig lange über irgendwelchen Sachen brüten, sondern zügig einen Verein entwickeln, Saisons spielen und aus einem kleinen Klub einen großen machen." Das klingt doch wirklich nicht verkehrt. ❑



Statt Werder Bremen und Hamburger SV erwarten euch im Spiel nur Fantasienamen.

Genre: Adventure
Entwickler: Deck Nine
Hersteller: Square Enix
Termin: 10. September 2021

Life is Strange: **True Colors**

Die Anthologie-Serie geht in die nächste Runde und will uns erneut mit einer Mystery-Geschichte und tollen Charakteren begeistern.

Von: Matthias Dammes

Über sechs Jahre ist es jetzt her, dass die französischen Entwickler von Dontnod Entertainment mit Life is Strange einen überraschenden Adventure-Hit landeten. Seitdem hat sich die Anthology-Serie zu einer festen Größe des Genres entwickelt. Im Rahmen der digitalen Präsentationsshow „Square Enix presents" hat der japanische Publisher nun mit Life is Strange: True Colors den neuesten Teil der Reihe angekündigt. Entwickelt wird das Spiel von Deck Nine Games, die sich bereits mit dem Prequel Before the Storm auszeichnen konnten und unter Beweis gestellt haben, dass sie Life is Strange können.

Das wurde auch während der Präsentation des neuen Spiels sofort wieder deutlich. Schon der Trailer zum Auftakt der rund zehnminütigen Präsentation versprühte auf Anhieb jede Menge Life-is-Strange-Charme. Wie Creative Director Zak Garriss erklärt, befindet sich das Spiel schon seit 2017 in der Entwicklung, wurde also vermutlich kurz nach der Fertigstellung von Before the Storm begonnen. „Es liegt uns sehr am Herzen und wir freuen uns sehr, es heute mit euch zu teilen. Im Kern geht es in dem Spiel um Empathie – darum, wie wir eine Verbindung zu anderen aufbauen", erklärt der Creative Director.

Neue Protagonistin

Dem Anthology-Konzept der Reihe treu bleibend, bekommen wir es in Life is Strange: True Colors mit neuen Charakteren, Schauplätzen, einer neuen geheimnisvollen Kraft sowie einer unabhängigen Story zu tun. Protagonistin ist Alex Chen, eine junge asiatisch-amerikanische Frau, die aus einer zerrütteten Familie stammt und nun nach ihrem Platz in der Welt sucht. Dargestellt wird Alex von der bisher recht unbekannten japanischen Schauspielerin Erika Mori. „Was ich an Alex am meisten liebe, ist, dass sie eine



In Haven Springs wird Alex nicht nur mit ihren Bruder Gabe (rechts) wiedervereint, sondern lernt auch dessen besten Freund Ryan (links) kennen.



Ein Gesicht, das Kennern der Reihe bekannt vorkommen dürfte. Steph Gingrich hat es offenbar auch irgendwie nach Haven Springs verschlagen.

kluge, widerstandsfähige junge Frau ist, die zu Beginn des Spiels bereits ein schwieriges Leben im Pflegesystem hinter sich hat. Aber sie hat trotzdem die Hoffnung für die Zukunft, dass sie irgendwo einen Ort findet wird, den sie Zuhause nennen kann", beschreibt Erika Mori ihre Rolle als Alex.

Auf der Suche nach diesem Ort kommt Alex schließlich nach Haven Springs, einem kleinen verschlafenen Örtchen am Fuße der Rocky Mountains. Hier lebt ihr Bruder Gabe, den sie seit acht Jahren nicht gesehen hat. Darüber hinaus trifft Alex hier viele weitere interessante Charaktere wie Gabes besten Freund Ryan und eine gewisse Steph Gingrich, die Kenner der Serie bereits aus Before the Storm kennen dürften. Als Alex sich schließlich endlich heimisch zu fühlen scheint, kommt ihr Bruder Gabe bei einem tragischen „Unfall" ums Leben. Um die Wahrheit hinter seinem Tod aufzudecken und die hinter die Geheimnisse der Kleinstadt Haven Springs zu gelangen, muss Alex schließlich ihre übernatürliche Gabe akzeptieren, die sie selbst als Fluch empfindet und lange Zeit unterdrückt hat.



Das malerische Städtchen Haven Springs lädt zum Verweilen und Erkunden ein. Die Entwickler versprechen, dass es viel zu entdecken gibt.

Die Kraft der Empathie

Nach Max' Zeit-Manipulation und Daniels Levitationskräften erwartet uns in Life is Strange: True Colors eine neue mysteriöse Fähigkeit. Alex hat die Kraft der Empathie und kann die Emotionen anderer Menschen spüren, die sich ihr als verschiedenfarbige Auren um die Personen darstellen. Wenn sie sich auf ihre Kraft einlässt, kann sie sogar die Ursachen für die Gefühle erkennen. Diese Fähigkeit ist aber auch nicht ohne Risiko. Alex kann sich mit besonders starken Gefühlen infizieren und sogar die Kontrolle darüber verlieren.

„Diese Kraft ist ein Schlüsselelement des Spiels, und unterliegt eurer Kontrolle. Und es gibt zahlreiche Gelegenheiten, diese Kraft einzusetzen, wenn ihr frei die Straßen und Ecken von Haven Springs erkundet", erklärt Game Director Zak Garriss. Damit weist er auch gleich auf eine weitere Neuerung des Spiels hin, das diesmal wesentlich offener gestaltet ist. Von vielen Spielern habe man nämlich das Feedback vernommen, dass diese sich noch mehr Erkundung wünschen. So ist die zentrale Hauptstraße von Haven Springs nun ein großes Gebiet, das sich nach Belieben erforschen lässt und so einige Geheimnisse und optionale Inhalte bereithält.

Wie für Life is Strange üblich, greift das Spiel verschiedene Themen und Altagsprobleme auf, mit denen sich die Figuren auseinandersetzen müssen. Dabei geht es in True Colors vor allem um Freundschaft, Familie, Verlust und die Frage der eigenen Zugehörigkeit. Mit der Zeit kann Alex entsprechende Bindungen zu den verschiedenen Bewohnern der Stadt aufbauen und die Entscheidungen, die man als Spieler dabei trifft, sollen sich auf das Leben und die Zukunft der Stadt auswirken. Auch ihre eigenen Gefühle wird Alex ergründen kön-

Alex erkennt in Form einer farbigen Aura um Personen deren aktuelle Gefühlslage. Sind diese Gefühle besonders stark, kann sie auch von ihnen übermannt werden.

nen. Dabei besteht die Wahl zwischen Ryan und Steph als mögliche romantische Partner.

Alles aus einem Guss

Neben einer neuen packenden Story mit interessanten Charakteren stand auch technischer Fortschritt auf dem Plan der Entwickler. So wurden zum ersten Mal in der Reihe alle Charaktere im aufwendigen Performance-Capture-Verfahren aufgenommen und gerendert. Auch grafisch macht das Spiel deutliche Schritte nach vorne und glänzt mit deutlich gestiegenem Detailgrad. Der ursprünglich von der Reihe so einzigartig umgesetzt Acryl-Stil bleibt aber zumindest in Ansätzen erhalten. Für die Umsetzung und Kombination der unterschiedlichen Technologien kommt erneut die von Deck Nine entwickelte Storyteller-Software zum Einsatz, die bereits bei Before the Storm gute Arbeit geleistet hat. Übrigens: Erstmals in der Seriengeschichte wird das Spiel zu Release mit vollständiger deutscher Lokalisierung und Sprachausgabe erscheinen.

Eine wichtige Rolle wird auch wieder die Musik spielen. Gerade das erste Life is Strange und Before Storm begeisterten mit einer fantastischen Auswahl von lizenzierten Musikstücken, die häufig bestimmte Szenen herausragend untermalten. Das soll auch in True Colors wieder der Fall sein. Einen ersten Vorgeschmack gibt der Titel Haven des Multiinstrumentalisten Novo Amor, der im Ankündigungstrailer zu hören ist. Außerdem arbeiten die Entwickler mit der Liedermacherin mxmtoon zusammen, die als die Singstimme von Alex auftritt. Die Protagonistin ist also selbst auch wieder sehr musikalisch angelegt. Den Komponisten des Original-Soundtracks des Spiels, wollten die Entwickler noch nicht verraten.

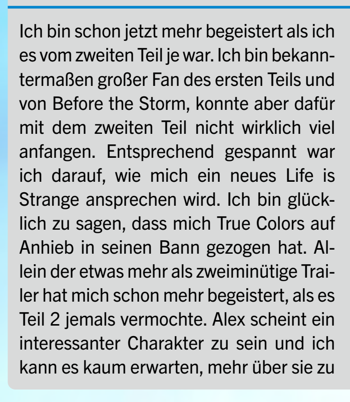
Wenn ihr euch jetzt bereits auf Life is Strange: True Colors freut, braucht ihr auch gar nicht mehr so lange warten. In einem halben Jahr soll es bereits so weit sein. Das Spiel soll nach aktueller Planung am 10. September 2021 für PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S und Stadia erscheinen. Und das beste dabei: alles an einem Stück. Zwar ist die Handlung des Spiels wieder in fünf Kapitel unterteilt, aber vom bisher üblichen Episoden-Format hat man sich verabschiedet. Stattdessen erscheint das komplette Erlebnis auf einmal. Neben der Standardversion wurden auch bereits eine Deluxe- und Ultimate-Variante angekündigt. In der Ultimate Edition wird unter anderem eine Remaster-Collection von Life is Strange und Life is Strange: Before the Storm enthalten sein. Diese Remaster werden aber auch einzeln erhältlich sein. Der Herbst wird also ein Fest für Life-is-Strange-Fans und alle die es noch werden wollen. ❑



Alex ist eine musikalische Person. Sie spielt Gitarre und singt auch selbst – im Englischen umgesetzt von Liedermacherin mxmtoon.

MATTHIAS MEINT

„Life is Strange: True Colors zeigt schon jetzt viel Potential auf ein tolles Abenteuer."



Ich bin schon jetzt mehr begeistert als ich es vom zweiten Teil je war. Ich bin bekanntermaßen großer Fan des ersten Teils und von Before the Storm, konnte aber dafür mit dem zweiten Teil nicht wirklich viel anfangen. Entsprechend gespannt war ich darauf, wie mich ein neues Life is Strange ansprechen wird. Ich bin glücklich zu sagen, dass mich True Colors auf Anhieb in seinen Bann gezogen hat. Allein der etwas mehr als zweiminütige Trailer hat mich schon mehr begeistert, als es Teil 2 jemals vermochte. Alex scheint ein interessanter Charakter zu sein und ich kann es kaum erwarten, mehr über sie zu erfahren. Das Städtchen Haven Springs sieht wunderschön und verträumt aus. Genau die richtige Kulisse für eine Mysterystory. Schön auch, dass mit Steph ein Publikumsliebling aus Before the Storm zurückkehrt und die Verbindung zum Rest des Universums aufrechterhält. Gespannt bin ich auch wieder auf die Musikauswahl, die immer viel zur Atmosphäre der Spiele beigetragen hat. Aber eins ist auf jeden Fall schon klar: Wenn im Spiel nicht mindestens einmal True Colors von Cyndi Lauper auftaucht, muss ich die Kompetenz des zuständigen Audio Directors ernsthaft in Frage stellen.

Entscheidungen sollen sich auf Charaktere und deren Beziehung auswirken. So kann Alex romantische Gefühle für Steph oder Ryan entwickeln.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Daedalic Entertainment
Hersteller: Daedalic Entertainment, Nacon
Termin: 2022

Der Herr der Ringe: Gollum

Eine der tragischsten Figuren aus Tolkiens Universum bekommt ihren großen Auftritt: Wir haben 20 Minuten Gameplay aus Daedalics neuem Schleich-Abenteuer gesehen und geben eine erste Einschätzung ab.

Von: Felix Schütz

Preisfrage: Wenn ihr euch ein Herr-der-Ringe-Spiel ausdenken müsstet, welche Figur aus Büchern oder Filmen würdet ihr wählen? Aragorn? Éowyn? Legolas? Frodo? Tolkiens Universum ist dermaßen vollgestopft mit ikonischen Helden, da muss man nicht lange suchen. Doch Daedalic hat einen anderen, ausgesprochen spannenden Ansatz gefunden: Das Hamburger Studio (Die Säulen der Erde, Silence) hat sich Gollum auserkoren, ausgerechnet Gollum, diese zutiefst tragische Figur, die im gleichen Maße Abscheu und Mitleid erregt. Der Herr der Ringe: Gollum soll ein Action-Adventure mit starker Stealth-Ausrichtung werden, Kämpfe spielen also kaum eine Rolle. Ob das hinhaut, wissen wir zwar auch nicht, aber zumindest haben wir einen ersten Vorgeschmack bekommen: Im Rahmen eines digitalen Presse-Events hat uns Daedalic rund 20 Minuten Gameplay aus dem Spiel präsentiert.

Was haben wir gesehen?

Die Spielszenen in unserer Präsentation basieren auf einer frühen Spielversion, die laut Entwickler bereits zehn Monate alt ist. Grafisch, technisch, spielmechanisch sei deshalb vieles bereits hübscher und ausgereifter. Warum man uns nicht einfach eine aktuellere Fassung des Spiels präsentiert, die einen besseren Eindruck vermittelt? Das weiß wohl nur Daedalic selbst.

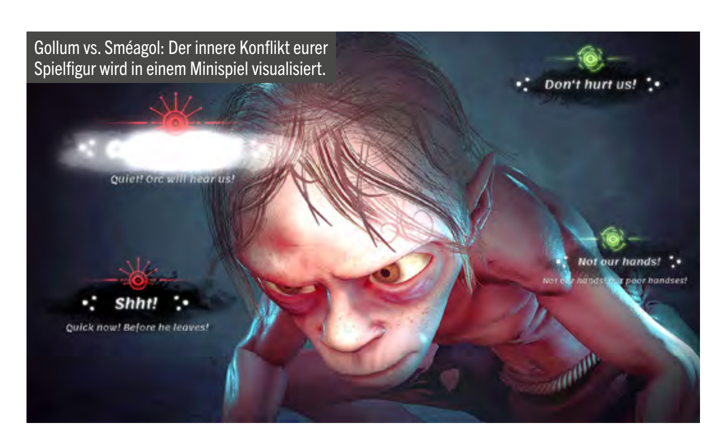
Doch auch wenn man der Version ihren frühen Entwicklungsstand deutlich anmerkt, macht das Gezeigte einen ordentlichen Eindruck. Die Demo beginnt in den Tiefen von Barad-dûr, dem dunklen Turm von Oberschurke Sauron. Zuvor konnte sich Gollum aus der Gefangenschaft befreien, sein Weg führte ihn bereits durch die Sklavengruben und spinnenverseuchte Tunnel. Sein Ziel auf dieser Ebene: Den Ausgang zur Oberfläche erreichen und unterwegs noch einen Verbündeten namens Grashneg aufgabeln, der ebenfalls in die Fänge der Orks geraten ist.

Auf der Flucht

Barad-dûr ist ein vertikal aufgebauter, verschachtelter Level, in dem Gollums besondere Fähigkeiten gefragt sind. Der tragische Antiheld hat sich nämlich über mehr als 500 Jahre hinweg zu einem echten Kletterexperten entwickelt. Das Springen und Kraxeln wirkt in dieser frühen Spielversion zwar noch etwas ungelenk, macht aber spielerisch einen soliden Eindruck. Gollum arbeitet sich aus der Verfolgeransicht nach oben, das erinnert fast schon an Prince of Persia, gäbe es da nicht einen wesentlichen Unterschied: Die Spielfigur kriecht meistens auf allen vieren, auch die Spielkamera hängt deswegen ein wenig niedriger als in vergleichbaren Spielen. An manchen Stellen wird Gollum auch schwimmen oder mehrere Wall Jumps in Folge hinlegen müssen. In solchen Fällen zeigt dann eine Ausdaueranzeige an, wie lange der Held noch durchhält.

Garstige Orkse

Nach ein paar Minuten erreicht Gollum eine höher gelegene Ebene, hier muss man sich nun entscheiden: Laut der Entwickler bietet das Leveldesign immer wieder mehrere Pfade, davon sind manche eher auf Schleichen ausgelegt, andere dafür auf Gollums akrobatische Fähigkeiten zugeschnitten. In der Präsentation wählt Gollum eine große, finstere Halle, in der orkische Wachen ihre Runden drehen – Stealth ist also angesagt. Aufgrund seiner gebückten Körperhaltung kann sich Gollum leicht verstecken oder unter Objekten wie einem Katapult hindurchkriechen. Gegner reagieren auf Geräusche und suchen je nach Wachsamkeit auch mal die nähere Umgebung ab. Damit es



Gollum vs. Sméagol: Der innere Konflikt eurer Spielfigur wird in einem Minispiel visualisiert.

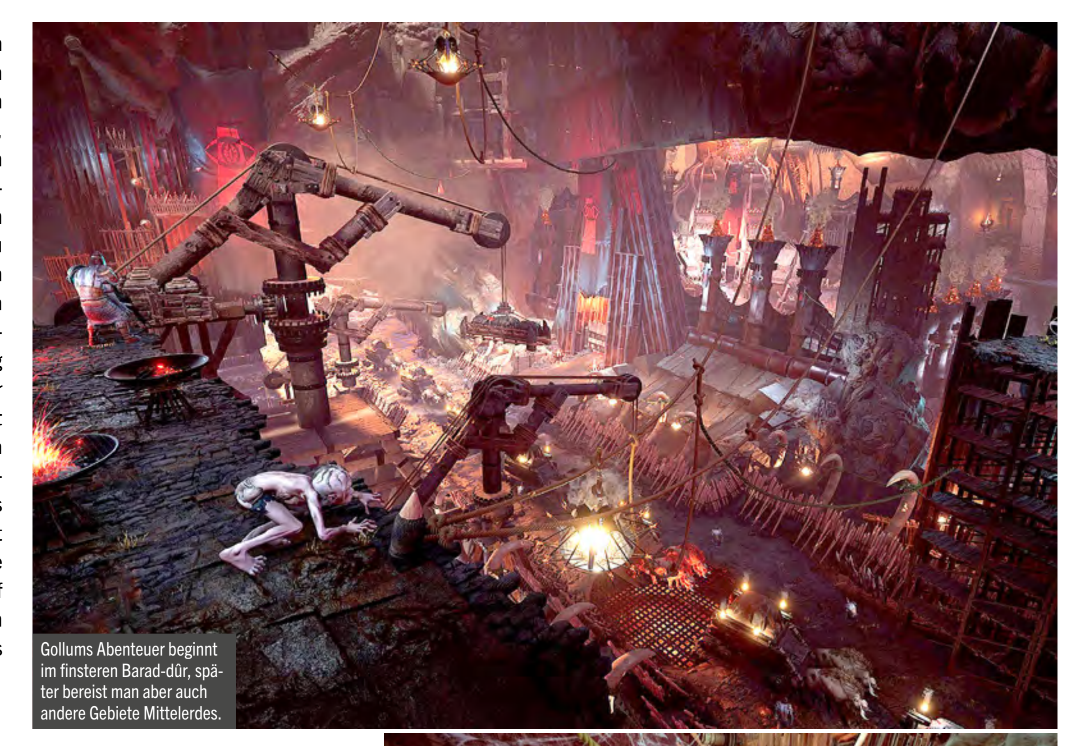
nicht so weit kommt, huscht Gollum möglichst lautlos an den Wachen vorbei, notfalls klettert er auch mal seitlich eine Treppe entlang, anstatt die Stufen zu nehmen. In einem kleinen Inventar kann Gollum außerdem Nahrung mit sich herumschleppen, um Wunden zu heilen. Hin und wieder hat er auch besondere Items bei sich, in diesem Fall eine orkische Übersichtskarte, die ein wenig die Orientierung erleichtert. Außerdem verfügt der „Held“ über einen Sichtmodus, mit dem er die Geräusche von Gegnern genauer wahrnehmen kann. Den direkten Kampf sollte man allerdings um jeden Preis vermeiden. Zwar ist es grundsätzlich möglich, einzelne Wachen mit einem Schleichangriff auszuschalten, doch sobald uns ein Ork entdeckt, sollten wir flott das Weite suchen.

Gespaltene Seele

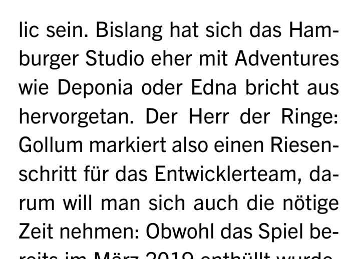
Gelegentlich sind auch Entscheidungen gefragt, in denen Gollums gespaltene Persönlichkeit zu Tage tritt: Neben Gollums dunkler Seite steckt nämlich auch noch ein Rest seines früheren Ichs in ihm, das mal auf den Namen Sméagol hörte, bevor es von dem Einen Ring korrumpiert wurde. Während Gollum auf Stärke und Grausamkeit setzt, ist Sméagol vorsichtiger, sanfter, mitunter auch schwächer. Gollums innere Zerissenheit wird in einem eigenen Menü dargestellt, in dem verschiedene Antwortsätze um den Kopf der Spielfigur kreisen. Laut der Entwickler soll dieses Menü aber ebenfalls schon veraltet sein. So musste man früher beispielsweise noch Tasten hämmern, um bestimmte Antwortfetzen auszuwählen, das soll nun anders umgesetzt sein – wie genau, können wir derzeit nur raten. Sicher ist lediglich: Die Entscheidungen sollen sich auswirken, beispielsweise wird Gollum im Laufe der Geschichte mehrere Charaktere treffen, die ihn – je nach Spielweise – verstoßen oder ihm unter die Arme greifen.

Im Lande Mordor, wo die Schatten drohn

Eine dieser Figuren ist der freundliche Grashneg, den wir endlich persönlich in seiner Zelle antreffen. Der stämmige Kerl scheint Gollum zu vertrauen, denn er bittet seinen Freund um einen Gefallen: Gollum soll ihn durch die stockfinsteren Gänge zum Ausgang von Barad-dûr eskortieren. Nichts leichter als das, schließlich hat Gollum etwa 500 Jahre in Höhlen gelebt und dadurch eine exzellente Nachtsicht


Gollums Abenteuer beginnt im finsteren Barad-dûr, später bereist man aber auch andere Gebiete Mittelerdes.

entwickelt. Im nächsten Abschnitt folgt Grashneg automatisch Gollums Schritten, bis hin zu einem Hindernis aus Holz, das der kräftige NPC mit einem Schlag kurz und klein haut. Ganz zum Schluss erreichen die zwei dann das Tor in die Freiheit. Hier schwenkt die Kamera nochmal großzügig in den Außenbereich und gibt den Blick auf Mordor frei, das mit Lavaflüssen, Vulkanen und einer blutroten Beleuchtung überaus stimmungsvoll wirkt. Die veraltete Technik fällt da kaum noch ins Gewicht.


Klettern, springen, hangeln: Gollum präsentiert sich ähnlich agil wie ein gewisser Perserprinz.

Offene Fragen und viel Potenzial

Wie es nun weiter geht? Laut der Entwickler wird Gollum seinen Weg durch Mordor suchen, an der grässlichen Spinne Kankra vorbei. Irgendwann dringt er auch in andere Gebiete Mittelerdes vor und trifft beispielsweise die Elben, darunter einige sehr bekannte Charaktere, die wichtige Rollen in Tolkiens unsterblicher Erzählung spielen.

Damit endet unsere Präsentation, die uns mit gemischten Gefühlen zurücklässt: Neben der veralteten Technik, die auch der frühen Version geschuldet ist, gibt es noch viele ungeklärte Fragen: Wie funktioniert die Entscheidungsmechanik denn nun wirklich, gibt es Charakterentwicklung, wie lang soll das Abenteuer werden und wie will man sicherstellen, dass das Konzept bis zum Abspann durchhält? Positiv fällt dagegen der Antiheld selbst auf, der sich prima vom Action-Einerlei abhebt. Auch das stimmungsvolle, angenehm vertikale Leveldesign mit seinen vielen erklimmbaren Wänden und Kletterbalken macht einen vielversprechenden Eindruck!

Ob Gollum am Ende wirklich das Spiel wird, das den Entwicklern vorschwebt? Potenzial ist jedenfalls reichlich vorhanden und auch an Arbeitskraft besteht kein Mangel: Knapp 80 Leute werkeln derzeit an dem Spiel, damit dürfte es das mit Abstand größte Projekt von Daedalic sein. Bislang hat sich das Hamburger Studio eher mit Adventures wie Deponia oder Edna bricht aus hervorgetan. Der Herr der Ringe: Gollum markiert also einen Riesenschritt für das Entwicklerteam, darum will man sich auch die nötige Zeit nehmen: Obwohl das Spiel bereits im März 2019 enthüllt wurde, ist erst 2022 mit einem Release zu rechnen. ❑

FELIX MEINT



„Gollum hat meine Aufmerksamkeit, doch für Vorschusslorbeeren ist es noch zu früh.“

Ein ambitioniertes Projekt wie Gollum traue ich Daedalic ohne Weiteres zu. Dass es grafisch kaum in der Oberliga mitspielen dürfte – geschenkt. Da sind mir andere Dinge viel wichtiger. Zum Beispiel, dass Gollums tragische Figur vernünftig umgesetzt wird, inklusive seiner inneren Zerissenheit. Wie genau das im Spiel funktionieren wird, ist zwar immer noch nicht ganz klar, doch zumindest scheint es so, als ob Daedalic die Sache ernst nimmt. Auch Gollums Schleich- und Kletterkünste machen einen soliden Eindruck. Und das weitläufige Leveldesign mit seinen verschiedenen Pfaden könnte sich noch als großer Gewinner entpuppen. Wie es aber um spielerische Abwechslung, Entscheidungen und die Story selbst steht, da sind noch viele Fragezeichen im Raum. Völlig überzeugt hat mich das Spiel also noch nicht. Doch mein Interesse ist definitiv geweckt!



Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Perfect World
Hersteller: Cryptic Studios
Termin: 2021

Magic: **Legends**

Das klassische Kartenspiel Magic: The Gathering wird zum Hack&Slay. Wie das funktioniert, konnten wir erstmals selbst ausprobieren.

Von: Matthias Dammes

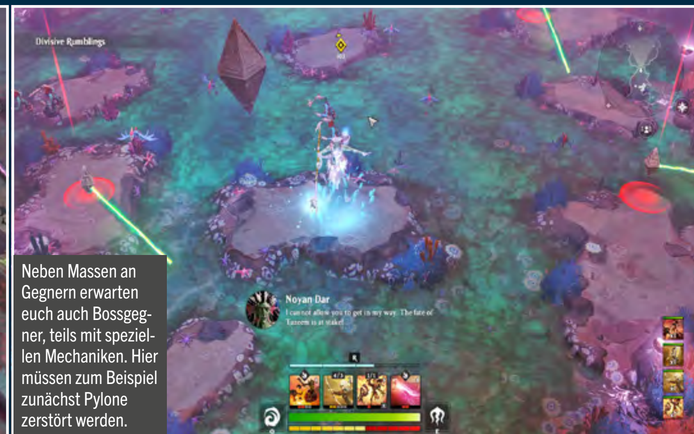
Seit fast 30 Jahren ist Magic: The Gathering der Pionier und einer der beliebtesten Vertreter der sogenannten Sammelkartenspiele. Mit inzwischen mehr als 20.000 Karten ist hierbei eine Fantasy-Welt entstanden, die auf einen reichhaltigen Schatz an Figuren, Monstern und Zaubern zurückgreifen kann. Mit Magic: Legends wollen die Entwickler von Cryptic Studios dieses reichhaltige Angebot nutzen, um die Welt von Magic virtuell zum Leben zu erwecken. Dabei soll es sich jedoch nicht um eine einfache Umsetzung des Kartenspiels als Videospiel handeln. Stattdessen adaptieren die Entwickler das Spielprinzip und das Universum, um daraus ein Action-Rollenspiel im Stile von Diablo zu machen. Nach der Ankündigung während der Game Awards 2019 nähert sich das Spiel nun allmählich seiner Fertigstellung. Noch bevor Ende März die Open Beta startete, hatten wir die Gelegenheit, im Rahmen eines virtuellen Events zwei Missionen geführt von einem Entwickler anzuspielen.

Welche Sorte Mana soll es denn sein?

In Magic: Legends schlüpft ihr in die Rolle eines sogenannten Planeswalker. Diese mächtigen Zauberer sind in der Lage, zwischen Welten zu reisen und die Macht des Manas für ihre Zwecke zu nutzen. Zu Release wird das Spiel fünf verschiedene Klassen umfassen, in



Der von euch verkörperte Planeswalker kann fünf verschiedenen Klassen angehören, darunter der hier zu sehende Weihepriester.



Neben Massen an Gegnern erwarten euch auch Bossgegner, teils mit speziellen Mechaniken. Hier müssen zum Beispiel zunächst Pylone zerstört werden.


Mit dem rot-weißem Deck beschwören wir eine ganze Armee an befreundeten Kreaturen, die uns viel Kampfarbeit abnehmen.


Die Monsterhatz ist alleine Spielbar, aber auch mit bis zu zwei zusätzlichen Freunden. Mit diesen könnt ihr euch auch im PvP messen.



Auf der Ordeal-Karte Geralf's Charge müssen wir mehrere Generatoren am Laufen halten und dabei immer häufiger werdene Monster aufhalten.

die sich eurer Charakter beliebig verwandeln kann. Weihepriester, Nekromagier, Geomagier, Gedankenmagier und Bestienrufer haben jeweils einzigartige Fähigkeiten und spezialisieren sich auf eine Form von Mana, das als schwarzes, weißes, rotes, blaues oder grünes Mana genutzt werden kann.

Die verschiedenen Formen von Mana spielen vor allem bei der Zusammenstellung des eigenen Fertigkeitendecks eine Rolle. Seinen Kartenspiel-Ursprung wird das Spiel nämlich nicht gänzlich los. Aus unzähligen Zauberkarten, die den verschiedenen Manaarten angehören, stellt ihr euch ein Deck aus bis zu zwölf verschiedenen Fähigkeiten zusammen. Im Optimalfall natürlich mit passenden Synergien. Dabei müsst ihr auf gewisse Regeln wie eine Maximalzahl an Kreaturenpunkten, Manaverbrauch und andere achten. Die Skills folgen meist auch gewissen Mechaniken, die aus dem Kartenspiel stammen. Wer also bereits Erfahrung mit Magic: The Gathering hat, sollte schneller durch die vielen unterschiedlichen Möglichkeiten im Umgang mit den Fähigkeiten blicken.

Zaubern im Rotationsprinzip

Dass das nicht nur komplex klingt, sondern auch tatsächlich ist, merken wir schnell, als wir unsere ersten Schritte in einer etwas fortgeschrittenen Mission wagen sollen. Hier helfen wir einer Gelehrten des Meervolkes, die versucht, ihre Leute zu erreichen. Dazu kämpfen wir uns durch den Dschungel und setzen unsere mächtigen Zauber ein. Magic: Legends hat zwar wie jedes andere Hack & Slay auch einen Standardangriff auf der linken Maustaste, der ist aber längst nicht so wichtig. Ernsthaft greifen wir erst mit unseren Fähigkeiten in den Kampf ein. Dazu stehen uns immer vier der in unserem Deck hinterlegten Skills auf den Tasten 1-4 zur Verfügung. Haben wir einen Zauber verwendet, verschwindet dieser und macht einem anderen Skill aus unserem Deck Platz.

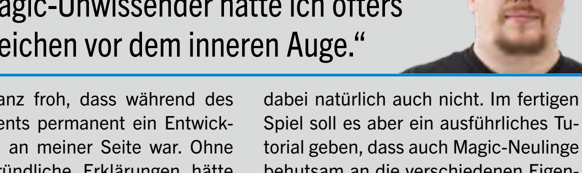
So rotieren die Fähigkeiten auf den vier aktiven Plätzen immer wieder zufällig durch. Das soll unter anderem zu mehr taktischen Überlegungen führen, verleitete uns aber eher dazu, weniger über die Ausführungsreihenfolge unserer Skills nachzudenken. Gespielt haben wir in dieser Mission einen Nekromagier mit einem rot-weißen Deck, das besonders auf die Beschwörung von Kreaturen ausgelegt ist. Bis zu zehn Goblins, ein menschlicher Soldat, ein Engel und ein Goblin-Kriegshäuptling ließen sich damit beschwören, wodurch wir selbst kaum noch kämpfen brauchten. Mit anderen Zaubern in unserem Deck konnten wir zudem unsere Kreaturen noch verstärken, was auch sehr schön optisch dargestellt wird. Zum Beispiel indem die Goblins stark anwachsen.

Auch mit Koop und PvP

Ein wenig anders ging es dann in der zweiten spielbaren Mission zu. Hierbei handelte es sich um eine sogenannte Ordeal-Mission. Diese finden auf einem eng begrenzten Areal statt und erfordern bestimmte Missionsziele. So mussten wir mehrere Pumpen und einen zentralen Generator am Laufen halten, was natürlich regelmäßig von Monstern sabotiert wird. Je besser man die gestellte Aufgabe bewältigt, umso mehr Punkte sammelt man im Verlauf der Mission an. Diese wiederum bestimmen am Ende den Umfang und die Qualität der Belohnung. Wir spielten diesmal einen Geomagier mit einem schwarz-grünen-Deck, das deutlich stärker auf direkte Zauber ausgelegt war.

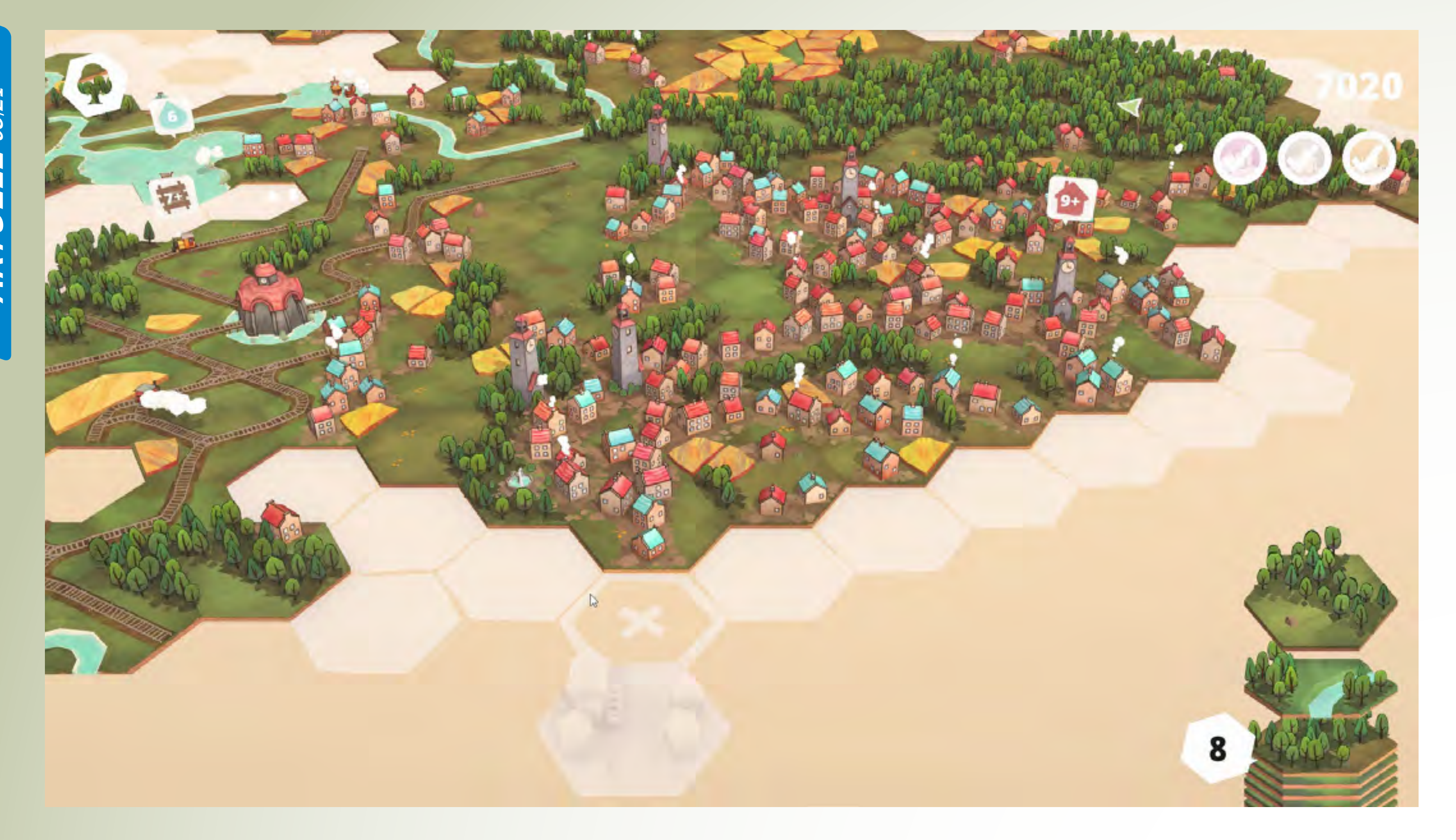
Trotzdem war es nicht einfach, als einzelner Spieler die Missionsziele frei von Monstern zu halten. Im Koop kommt man da vermutlich deutlich einfacher zum Ziel. Magic: Legends lässt sich nämlich mit bis zu drei Spielern erleben. Neben der üblichen kooperativen Monsterjagd soll es auch PvP in Form von 1vs1-Duellen geben. Der Free2Play-Titel wird sich über Mikrotransaktionen in Form von Battlepass, Booster Packs, Klassenpaketen und anderen Services finanzieren. Wer möchte, kann die Shopitems auch erspielen, indem er die sonst für Skillupgrades verwendete Währung in die Shopwährung umtauscht. Seit dem 23. März läuft die offene Beta-Phase für Magic: Legends, wo ihr euch selbst ein Bild machen könnt. Der Release soll später im Jahr für PC, PS4 und Xbox One erfolgen. ❑

MATTHIAS MEINT



„Als Magic-Unwissender hatte ich öfters Fragezeichen vor dem inneren Auge."

Ich bin ganz froh, dass während des Anspielevents permanent ein Entwickler virtuell an meiner Seite war. Ohne dessen gründliche Erklärungen hätte ich wohl nur wenig vom Spiel verstanden. Gerade für jemanden, der sich absolut nicht mit Magic: The Gathering auskennt, erschließt sich vieles bei den Zaubermechaniken und Spielsystemen nicht sofort. Dass man für eine Stunde mit bereits fortgeschrittenen Charakteren ins kalte Wasser geworfen wird, hilft dabei natürlich auch nicht. Im fertigen Spiel soll es aber ein ausführliches Tutorial geben, dass auch Magic-Neulinge behutsam an die verschiedenen Eigenheiten des Spiels heranführt. Das wäre gut, denn Magic: Legends hat durchaus das Potenzial, ein spannendes und spielerisch vielseitiges Action-Rollenspiel zu werden. Es muss sich eben nur zeigen, wie gut es in der Lage sein wird, Leute abzuholen, die keine Ahnung vom Magic-Universum haben.



Dorfromantik

Genre: Puzzlespiel
Entwickler: Toukana Interactive
Hersteller: Toukana Interactive
Termin: 2021

Von: Matthias Dammes

Die Abschlussarbeit von vier Studenten wird zum Geheimtipp. Auch wir konnten uns der Faszination des entspannten Puzzelns nicht entziehen.

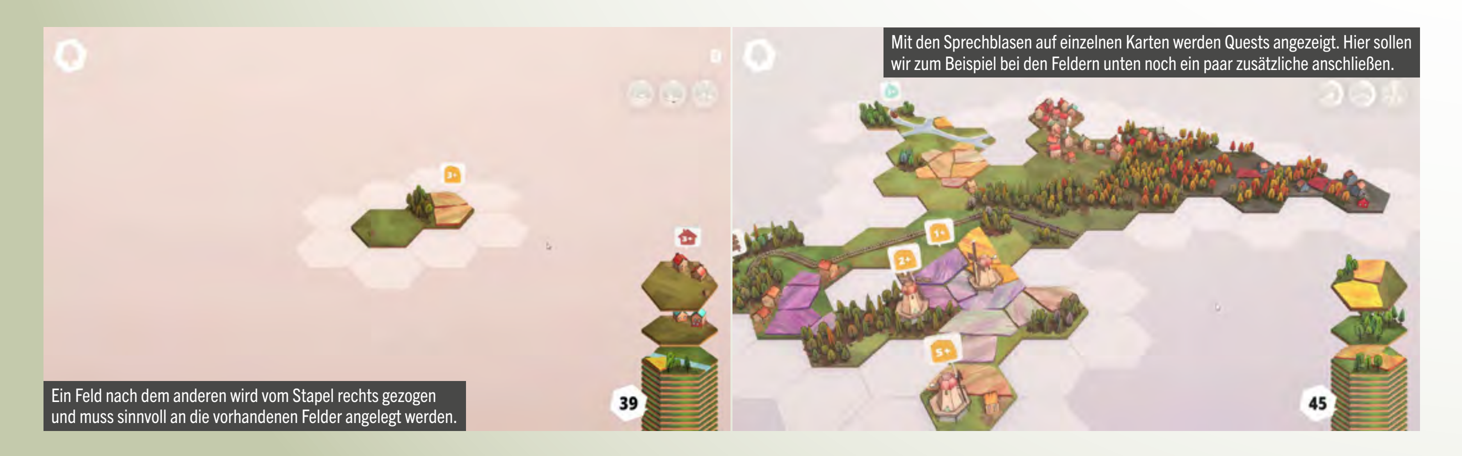
Unter dem Titel Dorfromantik vermutet man vielleicht eine Heimatschnulze aus dem Genre der sogenannten Groschenromane oder vielleicht eine Verfilmung von Rosamunde Pilcher, die nachmittags auf ZDF läuft. Doch die Realität könnte kaum weiter entfernt sein. Es handelt sich hierbei nämlich um ein Indiespiel, das von einer Gruppe engagierter Game Design Studenten aus Berlin entwickelt wurde.

Mit Unterstützung des DE:HIVE-Projekts der Hochschule für Technik und Wirtschaft in Berlin sowie dem Medienboard Berlin Brandenburg haben die vier Studenten Luca Langenberg, Timo Falke, Sandro Heuberger und Zwi Zausch ihr eigenes Studio namens Toukana Interactive gegründet. Denn die Neu-Entwickler denken bereits in die Zukunft und wollen auch weiterhin kleine, hochwertige Indie-Spiele entwickeln. Ihr erstes Projekt Dorfromantik startete auf Steam nun in den Early Access und wir haben uns den Titel einmal genauer angeschaut.

Hexfeld-Puzzle

Bei Dorfromantik handelt es sich um eine interessante Mischung aus Puzzle und Aufbaubrettspiel. Die aus hexagonalen Feldern aufgebaute Spielwelt erinnert im ersten Moment an die Siedler von Catan. Allerdings geht es hier nicht darum, auf den Feldern Dörfer und Straßen zu errichten. Vielmehr sind die Landschaftsfelder selbst der Baugegenstand. Zu Spielbeginn haben wir einen Stapel von Hexfeldern neben uns liegen. Auf diesen können unterschiedliche Landschaftsarten abgebildet sein. Grasland, Wald, Felder, Flüsse, Eisenbahnschienen und Häuser befinden sich auf den einzelnen Karten in unterschiedlichster Anordnung und meist auch miteinander vermischt.

Unsere Aufgabe ist es nun, aus diesen Karten eine stimmige Landschaft zusammenzustellen. Dazu ziehen wir stets die oberste Karte vom Stapel und legen diese an die vorhandene Landschaft an. Dabei müssen wir immer wieder aus Neue schauen, dass die Ränder der Felder



Ein Feld nach dem anderen wird vom Stapel rechts gezogen und muss sinnvoll an die vorhandenen Felder angelegt werden.

Mit den Sprechblasen auf einzelnen Karten werden Quests angezeigt. Hier sollen wir zum Beispiel bei den Feldern unten noch ein paar zusätzliche anschließen.

möglichst gut zusammenpassen. So entstehen mit der Zeit größere Wälder, Dörfer und Felder. Flüsse und Eisenbahnstrecken durchziehen hoffentlich in sinnvoller Weise die Landschaft. Dadurch, dass die Karten in unserem Stapel zufällig zusammengestellt sind und wir immer nur mit der obersten arbeiten können, stehen wir immer wieder vor der Herausforderung, für jede Karte einen geeigneten Platz zu finden.

Quests und Herausforderungen

Denn wildes Durcheinanderbauen schadet dem eigenen Erfolg mehr, als das es in irgendeiner Weise sinnvoll wäre. Während des Aufbaus unserer Spielfläche begegnen wir immer wieder sogenannten Quests. Diese verlangen in der Regel, einen zusammenhängenden Bereich eines bestimmten Landschaftstyps in einer vorgegebenen Größe zu erreichen. Ein Wald aus 200 Bäumen, ein Dorf mit 20 Häusern oder 13 zusammenhängende Felder sind häufige Aufgaben dieser Art. Gelingt es uns, diese Anforderungen zu erfüllen, erhalten wir nicht nur Bonuspunkte für unseren stetig wachsenden Highscore, sondern vergrößern damit auch den Stapel der noch zu verbauenden Landschaftskarten.

Damit halten wir uns länger im Spiel, können weitere Aufgaben lösen und den Highscore immer weiter steigern. Neben diesen immer wieder auftauchenden Quests gibt es auch noch stets drei globale Herausforderungen wie die Errichtung eines besonders großen Gebiets des Typs X oder der perfekten Aneinanderreihung von einer bestimmten Anzahl von Karten. Für erfolgreich abgeschlossene Herausforderungen winken neue, spezielle Landschaftskarten wie ein Fluss mit Boot oder ein Stadtfeld mit Glockenturm.

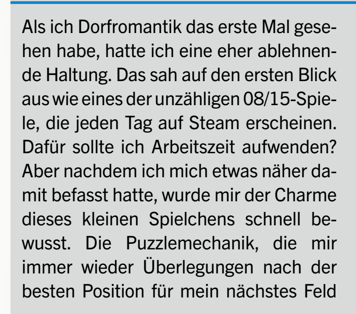
Wie lange motiviert das?

Ist irgendwann der Stapel an Landschaftskarten aufgebraucht, endet das Spiel und die bis dahin erreichte Punktzahl geht in die Highscore-Liste ein. Da das Spiel das Ende der Partie unweigerlich mit „Game Over“ betitelt, ist man umgehend motiviert, auf „Noch einmal“ zu klicken und zu versuchen, seine Puzzlekünste noch zu verbessern. Das hat während des Early Access bereits ordentlich Spaß gemacht. Ein Fragezeichen bleibt aber bei der Langzeitmotivation. Irgendwann hat man es geschafft, alle Herausforderungen freizuschalten und wenn man dann nicht von der Jagd nach Top-Plätzen in der Highscore-Liste getrieben wird, dürfte die Motivation schnell verschwinden.

Immerhin soll es im fertigen Spiel auch einen Kreativmodus geben, in dem sich Leute austoben könne, die nur darauf bedacht sind eine perfekte Welt zu errichten, ohne sich über Highscores und Endlichkeit der Karten Gedanken machen zu müssen. Leider steht dieser Modus im Early Access bisher nicht zur Verfügung. Technisch leistet sich das Spiel keine Patzer. Mit seiner stilisierten, ein wenig an Papier erinnernden Optik ist das Spiel aber auch nicht sonderlich fordernd für die Hardware. Mit einer dezenten Geräuschkulisse aus zwitschernden Vögeln, dem Dampfen eines Zuges und dem Tuckern von Booten sowie einer gemächlichen Hintergrundmusik wird eine entspannende Atmosphäre geschaffen, die zum gemütlichen Puzzeln einlädt. ❑



Neben dem auf den anderen Bildern zu sehenden grünen Biom gibt es noch andere Landschaftsdesigns zum Freischalten.



MATTHIAS MEINT

„Vielleicht kein Dauerbrenner, aber doch ein schickes Studentenprojekt.“

Als ich Dorfromantik das erste Mal gesehen habe, hatte ich eine eher ablehnende Haltung. Das sah auf den ersten Blick aus wie eines der unzähligen 08/15-Spiele, die jeden Tag auf Steam erscheinen. Dafür sollte ich Arbeitszeit aufwenden? Aber nachdem ich mich etwas näher damit befasst hatte, wurde mir der Charme dieses kleinen Spielchens schnell bewusst. Die Puzzlemechanik, die mir immer wieder Überlegungen nach der besten Position für mein nächstes Feld abverlangt, funktioniert hervorragend. Die Zusatzquests und Herausforderungen motivieren mich, immer besser zu werden. Nach einer Handvoll von Partien kann ich aber schon erste Abnutzungserscheinungen erkennen. Dass mich das Spiel wirklich lange fesselt, wage ich zu bezweifeln. Für das Erstlingswerk von vier Studenten kann sich Dorfromantik aber durchaus sehen lassen und ich wünsche dem Team weiterhin derart gute Ideen für die Zukunft.

Globale Herausforderungen schalten neue Karten wie hier den Wasserbahnhof frei.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

NEUES UND NOCH GEHEIMES RPG IN ARBEIT

Obsidian Entertainment lässt Spannung aufkommen

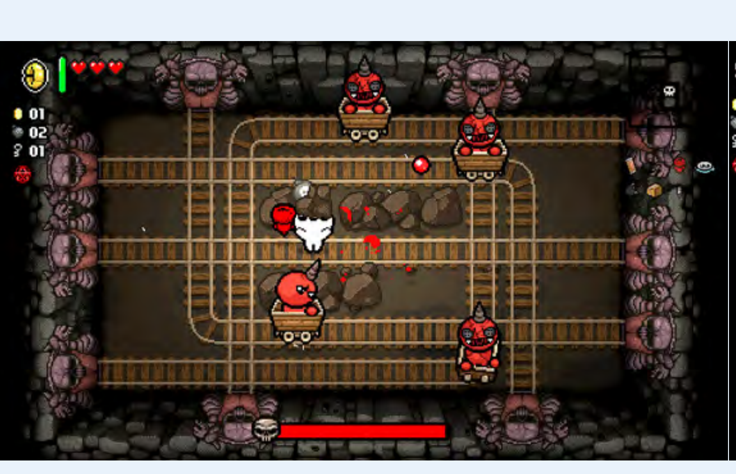


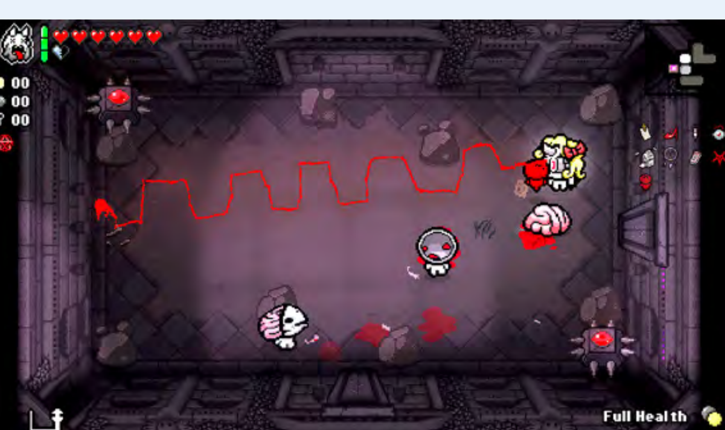
Obsidian Entertainment werkelt anscheinend fleißig an einem noch unbekannten Spiel, das wohl zur E3 oder den Video Game Awards vorgestellt werden soll. Den Jobbeschreibungen bestimmter Entwickler-Mitarbeiter ist zu entnehmen, dass das Projekt auf einem bestehenden Programmcode basiert und weiter ausgebaut werden soll. Die Spekulationen lassen Spannung aufkommen, schließlich genießt Obsidian in mehrfacher Hinsicht durch Spiele wie den Klassiker Fallout: New Vegas und das hauseigene The Outer Worlds hohes Ansehen. Fallout: New Vegas wurde 2010 zwar von Obsidian entwickelt, basierte allerdings noch auf der Bethesda-Engine von Fallout 3. Der Technik zum Trotz wurde das Game zum Hit. Durch die Bethesda-Übernahme von Microsoft ergeben sich natürlich wieder Möglichkeiten der Zusammenarbeit, Gerüchte dazu gab es bereits im Vorfeld. Ob Obsidian wirklich erneut auf einer Bethesda-Engine am Fallout-Universum oder schlicht an The Outer Worlds 2 bastelt, ist noch völlig unklar. Pillars of Eternity 3 scheint angesichts des kommenden Franchise-Ablegers Avowed eher unwahrscheinlich, ein weiteres South-Park-Spiel ist dagegen durchaus denkbar. Was letztlich demnächst vorgestellt wird, bleibt abzuwarten. **Richard Engel**

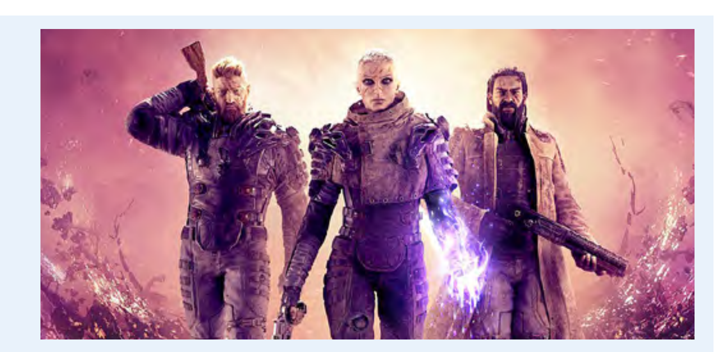
BINDING OF ISAAC: REBIRTH

Neuer und letzter DLC Repentance

Mit dem neuesten und finalen DLC Repentance, findet die Saga von The Binding of Isaac: Rebirth nach sechs Jahren ein Ende. Erneut sind die Änderungen und Neuerungen so zahlreich, dass beim Lesen gut und gerne der Kopf zu rauchen beginnt: 25 neue Bosse, mehr als 100 neue Gegner sowie über 5.000 neue Räume – Isaac-Schöpfer Edmund McMillen bezeichnet das Update nicht umsonst als „Isaac 1.9". Die Patch-Notes waren sogar so groß, dass der News-Bereich von Steam schlicht nicht ausreichte und ein externes Dokument genutzt werden musste. Neben neuen Herausforderungen und Geheimnissen verspricht Repentance außerdem acht neue Gebiete, zwei neue spielbare Charaktere und unzählige Balance-Änderungen. Auch ein neues Energie-System sowie bisher nie gesehene animierte Enden sollen für Abwechslung sorgen. Darüber hinaus verlocken die über 130 neuen Items erneut mit unzähligen Kombinationsmöglichkeiten. Außerdem bietet Repentance einen lokalen Koop-Modus für bis zu vier Spieler, bei dem nun endlich alle Anwesenden richtige Charaktere kontrollieren dürfen. Zuvor konnten Mitspieler nämlich nur ein fliegendes Baby steuern, das über eine unterstützende Rolle nicht hinauskam. Eigentlich ist der Koop-Modus nur lokal verfügbar, per Steam-Remote-Play kann er aber auch online verwendet werden. Um Repentance kaufen und spielen zu können, müsst ihr bereits im Besitz von The Binding of Isaac: Rebirth, Afterbirth und Afterbirth+ sein. Auch wenn eine Mod-Unterstützung vorerst nicht möglich ist, soll sich dies durch ein baldiges Update ändern. Für Mac wird der finale Binding-of-Isaac-DLC nach gegenwärtigen Erkenntnissen nicht erscheinen, im Laufe des Jahres soll er aber noch auf der Nintendo Switch, PlayStation 4 und 5 sowie Xbox landen. In einem FAQ bestätigte McMillen, dass es sich bei Repentance wirklich um das letzte inhaltliche Update für The Binding of Isaac: Rebirth handelt. Wer sich also bislang noch nicht getraut hat, in die Gedärmeverseuchten Kellerräume hinabzusteigen, für den ist mit Repentance nun der beste Zeitpunkt gekommen. **Jonas Höger**







OUTRIDERS

Server-Stottern & Steam-Rekord

Der Loot-Shooter Outriders sorgte bei Launch für gemischte Reaktionen. Viele Spieler klagten nämlich über technische Macken und Serverprobleme. Das Entwicklerstudio People Can Fly bezog auf Twitter kurzerhand Stellungnahme: „Wir werden unsere Server stetig verbessern, da unser Team hart daran arbeitet, für Langzeit-Stabilität zu sorgen." Auch wenn Fans somit noch auf ein einwandfreies Spielerlebnis warten müssen, liefen die Server schon am Ostersonntag spürbar besser. Das Team versprach, auch in Zukunft daran zu arbeiten, Spielern eine möglichst angenehme Spielerfahrung zu bieten. Trotz der technischen Schwierigkeiten brach Outriders schon kurze Zeit nach Release zwei Mal den Steam-Rekord bei der Anzahl gleichzeitiger aktiver Spieler. Nachdem am 02. April bereits mehr als 119.000 Spieler zur gleichen Zeit online waren, wurde diese Zahl am 04. April mit mehr als 125.000 Spielern noch einmal übertroffen. **Jonas Höger**

ANTHEM

Game Director verlässt Bioware



Ende Februar gab Entwicklerstudio Bioware bekannt, dass sie die Arbeiten an Anthem Next, der Überarbeitung des Loot-Shooters, einstellen würden. Dennoch klammerten sich einige Fans an die Hoffnung, dass diese Entscheidung von Bioware und Publisher Electronic Arts wieder rückgängig gemacht werden würde. Dann verkündete Game Director Jonathan Warner Ende März bei Twitter, dass er Bioware verlassen würde: „Bioware war für fast zehn Jahre die Heimat meines dankbaren Herzens und ich möchte ihnen alles Gute wünschen." Damit dürfte endgültig klar sein, dass es keine Zukunft mehr für Anthem gibt. Warner war bereits als Game Director für Mass Effect: Andromeda tätig und Producer bei der Mass Effect Trilogy sowie Mass Effect 3: Citadel. Wo seine berufliche Zukunft liegen wird, ist zum jetzigen Zeitpunkt aber noch unbekannt.

Jonas Höger

MOST **WANTED**

An dieser Stelle präsentieren euch wir euch die wichtigsten Spiele der nächsten drei Monate – zwei davon picken wir uns heraus und versorgen euch mit neuen Infos oder unserer persönlichen Meinung.

HOOD: OUTLAWS & LEGENDS

Wahrscheinlich ging es nicht nur uns so, dass wir beim Lesen des Titels erst einmal an Robin Hood denken mussten – das stimmt zwar nicht ganz, thematisch liegt man aber zumindest schon mal in der Nähe.

Denn natürlich geht es auch im Action-Titel von Focus um Gesetzlose, das legt ja schon der Untertitel nahe. Zudem erinnert die Mittelalter-Welt mit ihren ganz dezenten Fantasy-Elementen schon sehr an das reale England des 13. und 14. Jahrhunderts, in dem Robin Hood ja sein „Unwesen" getrieben haben soll. In Hood: Outlaws & Legends geht es jedoch weitaus brutaler zur Sache, als man es von den Storys rund um den adeligen Wegelagerer gewohnt ist. Ihr schlüpft in die Rolle eines Räubers, der die Reichen erleichtern möchte, um sein Ansehen beim unterdrückten Volk zu steigern. Dazu stellt ihr euch ein Team aus gleichgesinnten anderen Spielern zusammen und plant euren Überfall bzw. Raubzug. Der Clou an der Sache: Ein anderes Team aus Spielern versucht dasselbe. Ihr müsst euch also nicht nur mit NPC-Wachen herumschlagen, sondern auch mit einem rivalisierenden Team aus echten Spielern. Ob dieser PvPvE-Ansatz funktioniert, wissen wir – Stand jetzt – Anfang Mai.

Sascha Lohmüller

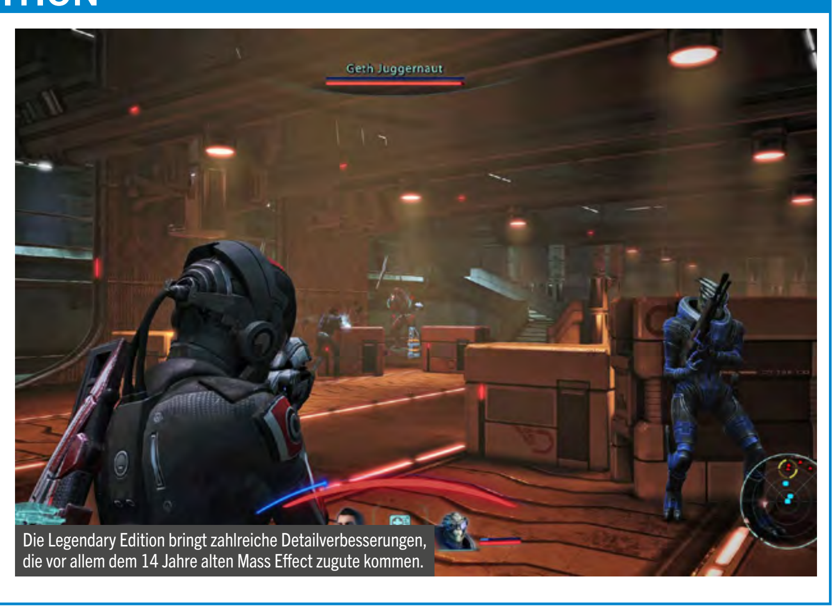

Knüppel auf den Sack: Da war das andere Team wohl schneller – in Hood hindern uns nicht nur NPCs an unserem Raubzug, sondern auch feindliche Spieler.

MASS EFFECT: LEGENDARY EDITION

Die Neuauflage von Biowares Sci-Fi-Epos wird mehr als nur ein Grafik-Update. Vor allem das erste Spiel soll von vielen Änderungen profitieren.

Mit Mass Effect: Andromeda hatte Bioware viele Fans enttäuscht, nun will man sie mit einer hübschen Neuauflage der Shepard-Trilogie zurückgewinnen. Grafisch werden alle drei Spiele (plus DLCs) mit neuen Texturen, 4k-Auflösung und frischen Effekten aufgepeppt – das war bereits bekannt. Nun hat Bioware auch verraten, was sich inhaltlich ändern wird. Dabei liegt das Augenmerk vor allem auf dem ersten Mass Effect: So wird das Kampfsystem unter anderem mit einem flotteren Fadenkreuz, neuen Trefferzonen und getrennten Kommandos für Begleiter aufgefrischt. Auch der berühmt-berüchtigte Mako bekommt einige Upgrades, das Bodenfahrzeug soll sich nun schwerer und griffiger anfühlen, verfügt über einen neuen Boost und auch die Kanone teilt präziser aus. Charaktereditor, Inventar und Handelsbildschirm wurden ebenfalls überarbeitet. Darüber hinaus wurden auch Mass Effect 2 und 3 dezent verbessert, neben umfangreichen Bugfixes hat Bioware beispielsweise das Balancing an vielen Punkten überarbeitet.

Felix Schütz



Die Legendary Edition bringt zahlreiche Detailverbesserungen, die vor allem dem 14 Jahre alten Mass Effect zugute kommen.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Nier Replicant
Genre: Action-RPG
Entwickler: Cavia
Hersteller: Square Enix
Termin: 23. April 2021

Resident Evil: Village
Genre: Action
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 07. Mai 2021

Mass Effect: Legendary Edition
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bioware
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 14. Mai 2021

Knockout City
Genre: Sportspiel/Action
Entwickler: Velan Studios
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 21. Mai 2021

Sniper: Ghost Warrior Contracts 2
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: CI Games
Hersteller: CI Games
Termin: 04. Juni 2021

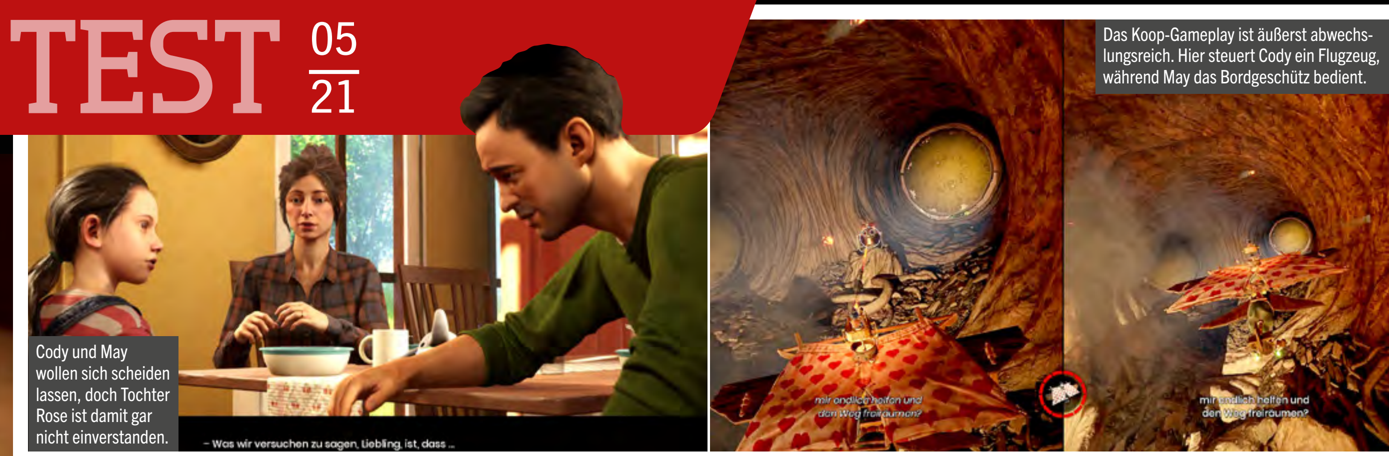
Total War: Rome Remastered
Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Hersteller: Sega
Termin: 29. April 2021

Hood: Outlaws & Legends
Genre: Action
Entwickler: Sumo Newcastle
Hersteller: Focus Home Interactive
Termin: 10. Mai 2021

Deathloop
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Arkane Studios
Hersteller: Bethesda
Termin: 21. Mai 2021

Biomutant
Genre: Action-RPG
Entwickler: Experiment 101
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 25. Mai 2021

Dungeons & Dragons: Dark Alliance
Genre: Action-RPG
Entwickler: Tuque Games
Hersteller: Wizards of the Coast
Termin: 22. Juni 2021



Cody und May wollen sich scheiden lassen, doch Tochter Rose ist damit gar nicht einverstanden.

Das Koop-Gameplay ist äußerst abwechslungsreich. Hier steuert Cody ein Flugzeug, während May das Bordgeschütz bedient.

It Takes Two

In Hazelights neuem Koop-Spaß sollen wir diesmal eine Ehe retten – kaum zu glauben, dass Paar-Therapie so viel Spaß machen kann.

Von: Christian Dörre & Katharina Pache

PC Games HIT-AWARD 9/10

PC Games EDITORS' CHOICE

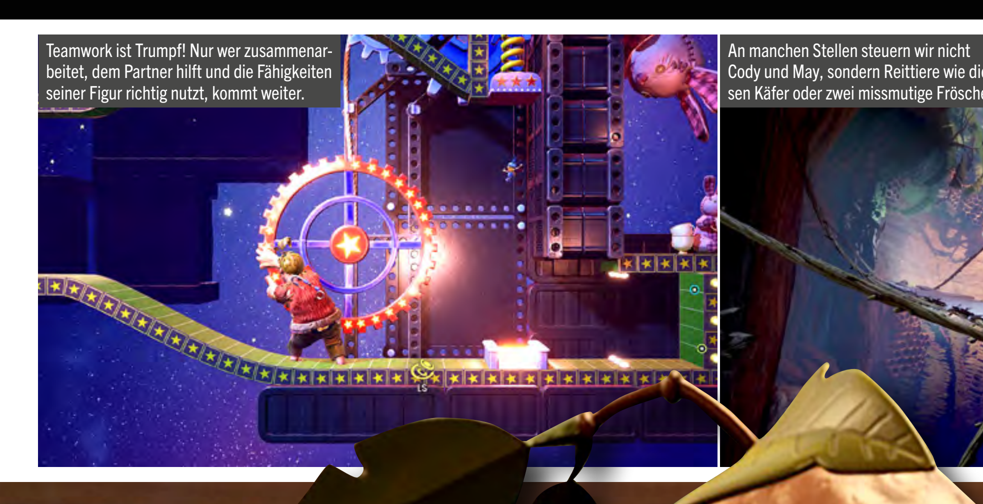
PC Games INNOVATION

Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Hazelight Studios
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 26. März 2021
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 12 Jahren

Vor ziemlich genau drei Jahren brachten Hazelight Studios über EA Originals das rein auf Zweispieler-Koop ausgelegte A Way Out heraus. Darin übernahm man jeweils die Rolle eines Gefängnisinsassen und musste mit dem Knastvogel des Mitspielers zusammenarbeiten, um aus dem Bau zu flüchten. Dass das Gameplay toll funktionierte und einige kreative Einfälle zu bieten hatte, überraschte nicht, denn Hazelight-Chef Josef Fares und viele andere Mitglieder seines Teams entwickelten zuvor das märchenhafte Abenteuer Brothers: A Tale of Two Sons. Dafür brauchte man jedoch keinen Mitspieler, sondern steuerte mit den Analogsticks jeweils einen der Brüder. Das nun erschienene It Takes Two nimmt quasi alle Stärken der zuvor von Fares erdachten Spiele. Es kombiniert Koop-Gameplay mit viel Kreativität mit filmreifer Inszenierung mit märchenhaftem Design und einer emotionalen Story.

Ein Schlussstrich als Anfang

In It Takes Two verschlägt es euch und euren Koop-Partner auch nicht in den tristen Alltag von Knackis, sondern in eine vermeintliche Vorstadt-Idylle. So wunderbar hübsch, blühend und bunt aber auch alles ist, für die Protagonisten Cody und May sieht es gerade ganz schön finster aus. Nach etlichen Auseinandersetzungen in letzter Zeit hat sich das Ehepaar dazu entschieden, sich scheiden zu lassen. Nun ist auch der Zeitpunkt gekommen, dies der gemeinsamen Tochter Rose mitzuteilen. Rose hat die Hoffnung für ihre

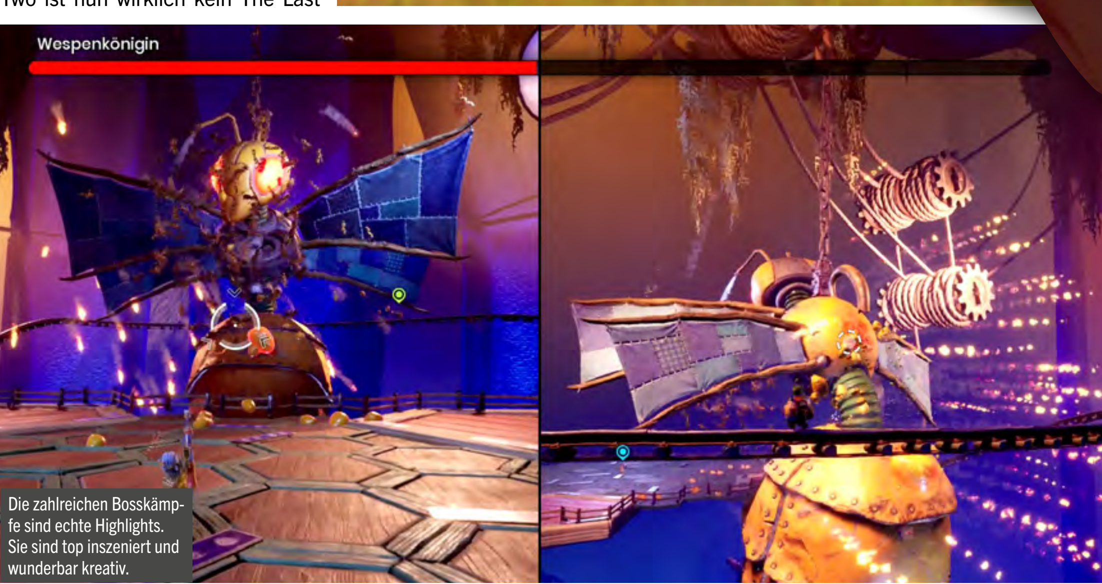

Teamwork ist Trumpf! Nur wer zusammenarbeitet, dem Partner hilft und die Fähigkeiten seiner Figur richtig nutzt, kommt weiter.

An manchen Stellen steuern wir nicht Cody und May, sondern Reittiere wie diesen Käfer oder zwei missmutige Frösche.

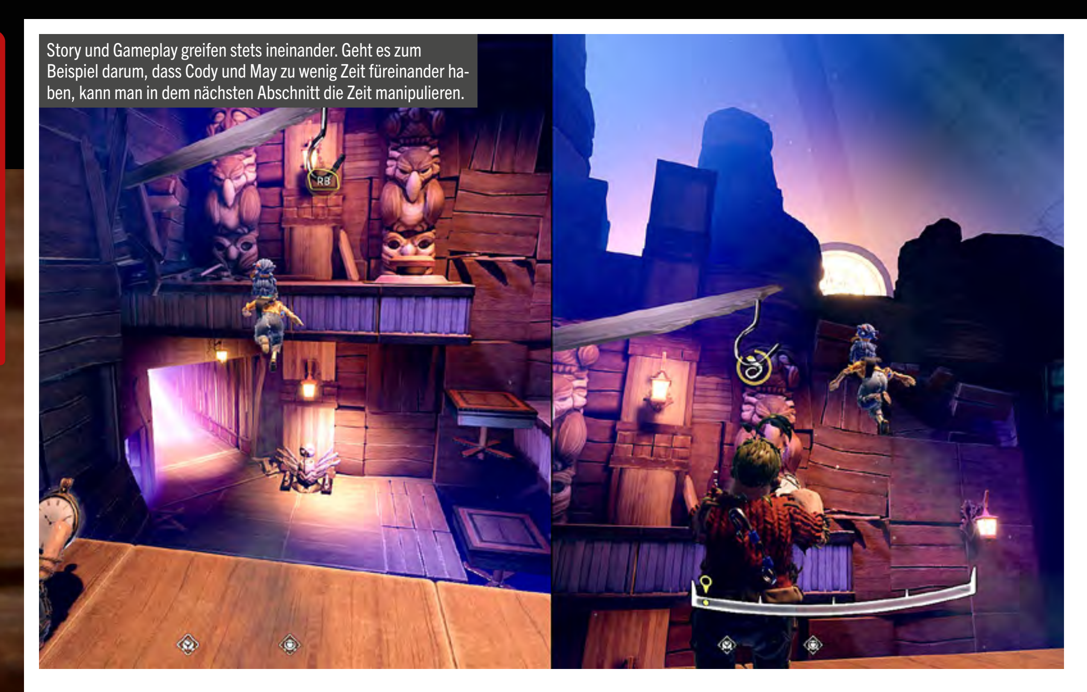
Eltern jedoch noch nicht aufgegeben und sucht in Dr. Hakim's Book of Love nach Rat. Als sie sich wünscht, dass ihre Eltern wieder Freunde werden, weint sie auf ihre selbstgebastelten Puppen, die Cody und May nachempfunden sind, und das Unglaubliche geschieht: Das Bewusstsein von Vater und Mutter landet in der entsprechenden Puppe. Rose bekommt davon jedoch nichts mit, sie sieht nur, wie ihre Eltern reglos verharren. Cody und May hingegen sind verständlicherweise ziemlich verwirrt, als sie sich plötzlich in den Puppenkörpern wiederfinden. Glücklicherweise sagt ihnen Dr. Hakim in Form des Buches der Liebe, was sie zu tun haben: Sie müssen zusammenarbeiten, wenn sie eine Lösung finden wollen, um ihr Bewusstsein wieder in ihre echten Körper zu bekommen. Widerwillig machen sich Cody und May gemeinsam auf den Weg.

Emotionales Abenteuer

Die Prämisse, die beiden Protagonisten auf ihrer märchenhaften Paar-Therapie zu begleiten, mag zunächst etwas kitschig anmuten, doch die Geschichte ist toll erzählt und holt einen dadurch auch emotional ab. Hatte A Way Out noch das Problem, dass der Titel erzählerisch zu gehetzt war, um die emotionale Wucht zu erzeugen, die von den Machern im Finale beabsichtigt wurde, ist It Takes Two rundum gelungen. Man spürt die Traurigkeit und Hilflosigkeit von Rose, man erfährt die Gründe für Codys und Mays geplante Scheidung, aber auch zahlreiche Missverständnisse zwischen dem Paar, die zum Bruch führten. Im Laufe des Abenteuers lernt man Cody und May mitsamt ihrer Talente, Laster, Interessen, Eigenheiten, aber auch (charakterlichen) Schwächen kennen. Diese gehen sogar recht tief, wodurch auch die zunächst streng anmutende USK-Freigabe ab 12 Jahren vollkommen gerechtfertigt ist. So bunt, hübsch und knuffig It Takes Two auch aussieht, es behandelt nachvollziehbare Charaktere mit sehr realistischen Beziehungsproblemen. Etwa zur Hälfte des ungefähr zwölfstündigen Spiels gibt es eine Szene, welche die festgefahrenen Denkmuster und die durch Egoismus getriebene Skrupellosigkeit Erwachsener darstellt, welche wir in unserem Alltag gar nicht bemerken. In It Takes Two fließt kein Blut, nicht mal ein Spritzer, und trotzdem ist diese eine Szene so hart, dass man noch lange nach dem Abspann darüber nachgrübeln wird. Eben auch, weil man als Erwachsener, der ebenfalls oftmals in seinem Denkmuster festgefahren ist, vermutlich genauso handeln würde. Doch keine Sorge: It Takes Two ist nun wirklich kein The Last



Die zahlreichen Bosskämpfe sind echte Highlights. Sie sind top inszeniert und wunderbar kreativ.


Story und Gameplay greifen stets ineinander. Geht es zum Beispiel darum, dass Cody und May zu wenig Zeit füreinander haben, kann man in dem nächsten Abschnitt die Zeit manipulieren.

of Us: Part 2, das in den Farbtopf gefallen ist. Hazelight versteht es gekonnt, harte Momente, ein bisschen Rührseligkeit, aber auch Hoffnung und Humor miteinander zu verbinden. Trotz der Thematik und der genannten Szene ist der Titel nicht schwermütig. Dank der toll designten Levels, der überall drinsteckenden Kreativität und dem puren Spielspaß, den It Takes Two vermittelt, versprüht er vielmehr die Leichtigkeit einer gut funktionierenden Beziehung. Hazelight Studios haben aus A Way Out gelernt und wissen nun anscheinend besser, die Emotionen des Spielers zu lesen. Sie beweisen stets gutes Timing mit emotionalen Momenten und Humor. Sowohl die verschiedenen, genial gestalteten Abschnitte als auch die Dialoge sind teilweise unglaublich witzig. Dies liegt auch an den sehr guten englischen Sprechern, die den Figuren wirklich Leben einhauchen.

Teamwork ist Pflicht!

Doch auch spielerisch ist It Takes Two ein absoluter Hochgenuss. Genau wie in A Way Out ist der Bildschirm die meiste Zeit durch eine vertikale Linie getrennt. Man sieht also sowohl den eigenen Bildausschnitt als auch den des Koop-Partners. Dabei spielt es keine Rolle, ob ihr online oder lokal spielt. Wichtig ist nur, dass ihr eben einen Mitspieler habt, denn alleine kann It Takes Two nicht gezockt werden. Dafür kommt es von Anfang an zu sehr auf Teamwork und präzises Timing an. Die Trennung des Bildschirms mag zunächst seltsam wirken, doch gerade im späteren Spielverlauf, weiß man oftmals zu schätzen, auch noch den Blickwinkel des Mitspielers zu haben. Zudem kann man den Titel so auch theoretisch ohne Voice-Chat durchspielen. Obwohl hier dann ein paar Emotes ganz nützlich wären.

Aufgrund der vielen kreativen Umgebungsrätsel, bei denen man auch oftmals ein wenig um die Ecke denken muss, empfehlen wir jedoch ohnehin, dass ihr euch mit eurem Koop-Partner unterhaltet. Hier kommt es meistens darauf an, die Items, die ihr im jeweiligen Abschnitt erhalten habt, richtig einzusetzen. So seid ihr zum Beispiel in einem Baum unterwegs und kämpft dort gegen Wespen. Cody kann dort mit einer Kanone Nektar verschießen, der Gegner verlangsamt und Objekte beschwert. May hingegen besitzt in der Passage eine Art Miniatur-Panzerfaust, mit der sie Streichhölzer verschießt. Damit kann sie Objekte zerstören, die den Weg versperren und natürlich Gegner abknallen. Am Wirksamsten ist es jedoch, wenn Cody und May die Eigenschaften ihrer Waffen kombinieren. Schießt May nämlich auf Fieslinge oder Objekte, die Cody zuvor mit Nektar verklebt hat, sorgt das für eine riesige Explosion, die zu einer Kettenreaktion führen kann. Weitere Beispiele: In einem „Weltraum“-Level erhält Cody die Fähigkeit, sich schrumpfen und wachsen zu lassen, während May Anti-Schwerkraftstiefel an die Füße schnallt. In Mays Werkstatt hingegen darf Cody Nägel verschießen und diese wieder zurückrufen und May hat dafür einen lebendigen Hammerkopf, mit dem sich Sachsen zerdeppern lassen und mit dem man sich an Nägeln herumschwingen kann. Auch hier müssen die beiden Gimmicks geschickt miteinander verbunden werden, um diverse Knobeleien zu lösen. Doch auch ohne die Items steht Teamwork an erster Stelle. Man schießt sich gegenseitig auf Plattformen, bedient Schalter, gibt dem anderen Schwung und so weiter und so weiter. Das Level- und Rätseldesign ist wunderbar kreativ und sorgt immer wieder für Überraschungen, die wir euch hier natürlich nicht verraten möchten.

Alles neu macht die May (und der Cody auch)

Vor allem aber gibt es jede Menge Abwechslung, denn in It Takes Two versammeln sich etliche bekannte Spiele-Genres, die auch noch allesamt sehr gut umgesetzt wurden. Als Basis dient wunderbar genaues Jump-&-Run-Gameplay, doch dieses wird immer wieder mit anderen Elementen angereichert. So gibt es beispielsweise Snowboard-Abschnitte, Flucht-Passagen, Shooter-Szenen, wilde Ritte auf Insekten, Kampfflug-Einlagen und sogar einen Dungeon-Crawler-Bereich. Und das ist bei Weitem nicht alles. It Takes Two ist in vielen Passagen eine liebevolle Hommage an verschiedene Videospiel-Klassiker. Manchmal sehr deutlich, manchmal etwas subtiler, aber immer hervorragend umgesetzt. Oftmals schafft es der Titel sogar, den Klassikern, von denen sich Hazelight hat inspirieren lassen, durch neue Ideen Frische zu verleihen.

Sollte euch ein Abschnitt mal gar nicht zusagen, ist das aber auch nicht weiter schlimm, denn die Spielelemente dauern nie zu lange. Alle paar Minuten gibt es in It Takes Two etwas Neues, wodurch es auch niemals langweilig wird. Zudem gibt es neben dem eh schon Freude versprühenden Gameplay auch ganze 25 Mini-Spiele zu entdecken, in denen es ausnahmsweise mal nicht auf Teamwork ankommt. Cody und May treten unter anderem in einer Schneeballschlacht, im Baseball, im Schach, im Scheibenschießen oder beim Tauziehen gegeneinander an. Einige Mini-Games machen


Das Leveldesign ist hervorragend gelungen. Jeder Abschnitt wirkt lebendig und ist besonders.


In It Takes Two verstecken sich – mal mehr, mal weniger offensichtlich – zahlreiche Anspielungen auf bekannte Game-Klassiker.

Neben dem eigentlichen Gameplay warten auch noch 25 Minispiele darauf, von uns entdeckt zu werden.

natürlich mehr Spaß als andere, aber insgesamt sind sie eine schöne zusätzliche Auflockerung.

Spätestens bei den klasse inszenierten und sich zumeist über mehrere Phasen erstreckenden Bosskämpfen muss das Noch-Ehepaar jedoch wieder zusammenarbeiten. Egal, ob man nun gegen einen wütenden Staubsauger, einen fiesen Werkzeugkoffer oder eine Roboter-Wespe antritt, die Schwachpunkte der Endgegner werden nur offengelegt, indem man mal wieder die Fähigkeiten von Cody und May kombiniert. Der Schwierigkeitsgrad ist hier ebenso angenehm wie im Rest des Spiels. Man wird zwar regelmäßig durch Rätsel und Geschicklichkeitsabschnitte gefordert und segnet immer wieder mal das Zeitliche, aber It Takes Two ist niemals unfair und hat einen super Spielfluss. Vergeigt man eine Stelle, stirbt man, wird aber in Sekundenschnelle wieder dort gespawnt. Nur wenn beide Figuren gleichzeitig über den Jordan gehen, wird man am letzten der fair verteilten Checkpoints abgesetzt und muss vielleicht ein paar Aktionen wiederholen. Abgezählte Leben oder gar ein Game Over gibt es nicht. Zusätzlich ist das Balancing generell äußerst gelungen und die Steuerung bei sämtlichen Szenen sehr genau, sodass man It Takes Two vermutlich auch problemlos mit jemandem zocken kann, der sonst mit Videospielen nicht allzu viel am Hut hat.

Alles greift ineinander

Wir haben jetzt bereits Story, Inszenierung, Kreativität, Leveldesign und Gameplay gelobt, sodass ihr sicherlich schon absehen könnt, dass It Takes Two ein positives Urteil ausgestellt wird. Der Titel ist jedoch weit mehr als „nur" ein gutes Spiel. Das Besondere ist nämlich, dass Story, Leveldesign und Gameplay absolut genial ineinandergreifen. Durch die Levels lernt man die Charaktere besser kennen und so deren Motivationen verstehen, doch auch die Figuren selbst werden mit ihren Interessen und Charakterzügen konfrontiert, wodurch die Story angetrieben wird. So ist man beispielsweise in Mays Werkstatt unterwegs und erfährt so, dass sie ihr Heimwerker-Hobby aufgegeben hat, um sich voll und ganz ihrem Job zu widmen. Als zwischen dem Paar hingegen ein Streit ausbricht, in dem Cody May vorwirft, nie Zeit für die Familie zu haben und diese entgegnet, sie könne sich halt nicht klonen, werden sie von Dr. Hakim in eine Kuckucksuhr gesperrt, wo Cody die Zeit manipulieren und May sich klonen kann. Als hingegen die verlorengegangene Anziehung zwischen den Eltern thematisiert wird, spielt Magnetismus im nächsten Abschnitt eine Rolle. Ein Rädchen greift hier ins andere, im Kontext des Spiels ergibt alles einen Sinn!

Da kann man auch verschmerzen, dass die technische Seite von It Takes Two nicht vollends überzeugt. Der tolle Stil des Spiels täuscht über vieles hinweg, doch grafisch ist der Titel nicht ganz up to date. Man stolpert immer wieder über matschige Texturen und in wenigen Fällen kam es während unseres Tests auch zu kleineren Rucklern. Diese wirkten sich jedoch nicht negativ auf das Spielgeschehen aus. Ein bisschen nerviger waren da eher ein paar Bugs. So gelang es uns mehrmals in Wände oder feste Objekte zu glitchen. Zudem weigerte sich die automatische Zielerkennung oftmals, den Gegner anzuvisieren, den wir eigentlich angreifen wollten. Hier sollte Hazelight, also noch ein wenig nachpatchen.

Die wenigen Makel ändern jedoch nichts daran, dass It Takes Two ein echtes Klassespiel geworden ist, das mit einer toll erzählten, emotionalen Story, genialem Leveldesign sowie viel Kreativität zu überzeugen weiß und mehr Abwechslung bietet als so ziemlich jedes andere Spiel auf dem Markt. Wer einen Mitspieler findet, sollte sich den Titel nicht entgehen lassen. Schon gar nicht, falls man im Dezember mitreden möchte, wenn es um die Spiele des Jahres 2021 geht. ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Pache

„Ich hatte selten so viel Koop-Spaß!"

In diesem Spiel steckt jede Menge drin, was oft bedeutet, dass die Entwickler nicht in der Lage waren, alle Elemente des Gameplays gleichermaßen auf Hochglanz zu polieren und auf eine gute Idee mindestens eine weniger gute kommt. Nicht so in diesem Koop-Abenteuer: It Takes Two strotzt nur so vor kreativen Einfällen sowie Puzzle- und Platforming-Variationen, die wirklich alle klasse funktionieren – einzige Ausnahme war für mich der Diablo-artige Abschnitt, aber den kleinen Ausreißer zu verschmerzen, fiel mir angesichts der ansonsten durchgängig hervorragenden Qualität leicht. Dem Team gelingt das Kunststück, Spieler trotz der großen Varianz weder zu unter- noch zu überfordern. Aus den Ideen, die hier versammelt wurden, hätte man locker eine Handvoll Spiele entwickeln können! Was gibt es sonst noch zu sagen: Die Steuerung ist gut, die Gestaltung charmant, die Story zeigt sich simpel, aber effektiv. Nicht erwartet hätte ich ja, dass mir It Takes Two an einer Stelle sogar ein bisschen an die Nieren ging, ohne aber dabei theatralisch auf die Tränendrüse zu drücken oder mich als Spieler moralisch in eine Verantwortung für etwas nehmen zu wollen, was ich mir nicht ausgedacht habe. Zu guter Letzt hat mir an It Takes Two besonders gefallen, dass die Liebe der Programmierer für das Medium aus jedem Pixel strömt. Überall warten Hommagen an Klassiker der Geschichte der Videospiele, mal mehr, mal weniger subtil, aber immer stilvoll, amüsant und passend zum Kontext im Abenteuer. Ich bin froh, It Takes Two gespielt zu haben, ohne den Test hätte ich es wohl nicht getan – denkt nicht so wie ich, denn es lohnt sich wirklich, mit Freunden oder Partner den Controller in die Hand zu nehmen.

MEINE MEINUNG

Christian Dörre

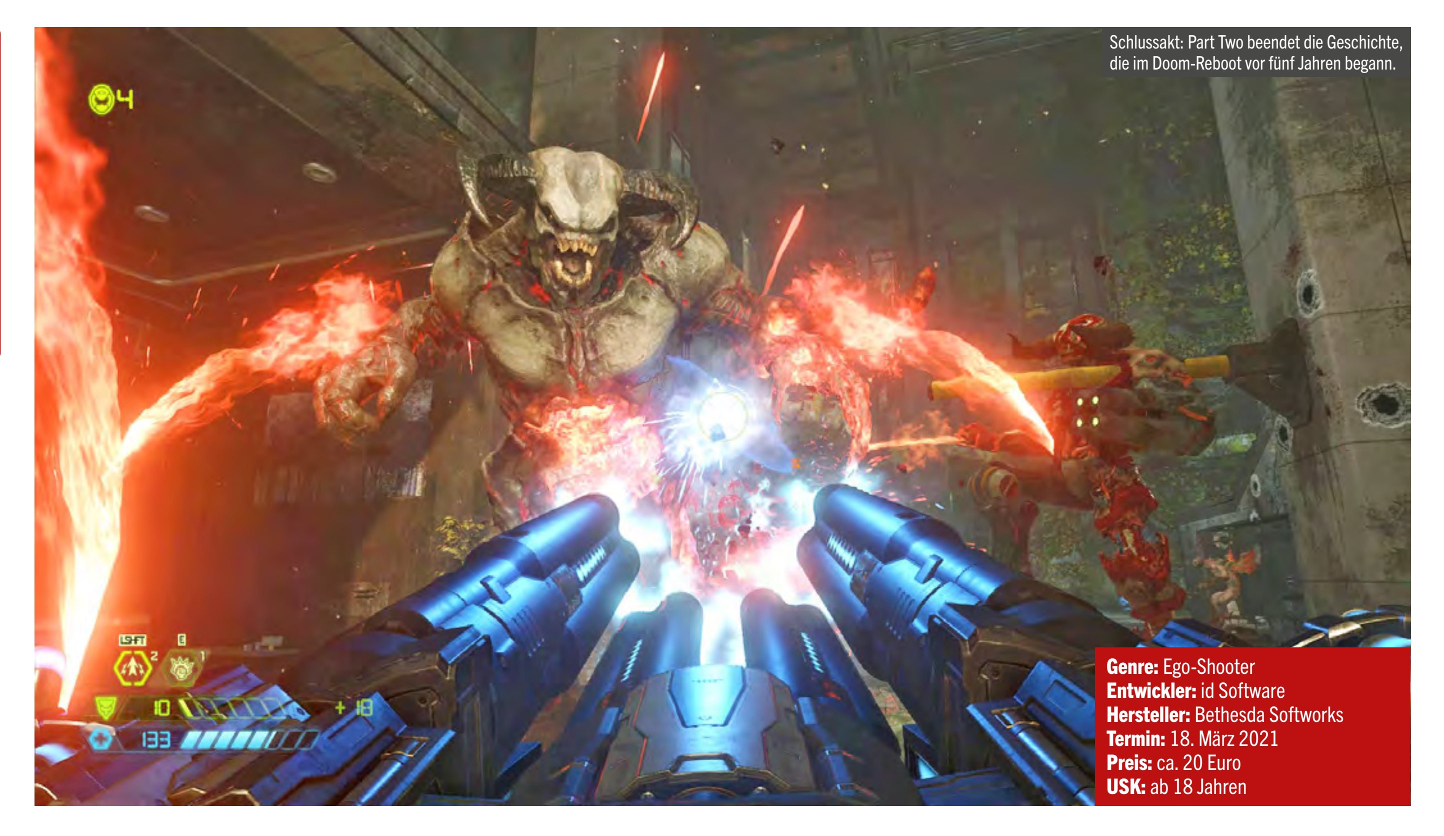
„Kreatives Koop-Abenteuer mit Herz und Hirn."

Ich liebe Brothers: A Tale of Two Sons und auch A Way Out mochte ich sehr gerne, sodass ich mir schon dachte, dass It Takes Two ein gutes Spiel werden wird. Skeptisch war ich eigentlich nur, ob es der Titel schafft, das Thema Scheidung vernünftig zu erzählen. Schließlich schwächelte A Way Out gerade zum Ende der Geschichte hin. Umso schöner finde ich, dass Hazelight sich offenbar die (wenigen) Kritikpunkte am Koop-Knastausbruch zu Herzen genommen hat, denn It Takes Two ist sowohl spielerisch als auch erzählerisch weitaus runder als das letzte Spiel des Studios. Die Story geht ans Herz und die Hauptfiguren handeln nachvollziehbar, wenn auch teilweise erschreckend egoistisch, werden dadurch aber noch greifbarer. Auch spielerisch habe ich eigentlich nix zu meckern. Das Balancing ist klasse, der Spielfluss ist super, das Leveldesign ist genial und sämtliche Spielelemente versprühen pure Freude. In It Takes Two steckt so viel drin, dass man es selbst erleben und sich davon überraschen lassen sollte. Ich jedenfalls freue mich schon auf den zweiten Durchgang, in dem ich diesmal den anderen Charakter spielen werde.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schön erzählte emotionale Geschichte
- ➕ Nachvollziehbare Figuren
- ➕ Geniales Leveldesign
- ➕ Sehr genaue Steuerung
- ➕ Sehr abwechslungsreich
- ➕ Story, Level und Gameplay greifen ineinander
- ➕ Wunderbare Anspielungen auf Spiele-Klassiker
- ➕ Clevere Rätsel und Koop-Mechaniken
- ➕ Viele toll inszenierte Bosskämpfe
- ➕ Hübsches Figurendesign
- ➕ Sehr gute englische Vertonung
- ➕ Nette Mini-Spiele
- ➖ Kleinere Bugs
- ➖ Teilweise ein wenig kitschig
- ➖ Zielhilfe oft ungenau
- ➖ Teils matschige Texturen
- ➖ Kleinere Ruckler





Schlussakt: Part Two beendet die Geschichte, die im Doom-Reboot vor fünf Jahren begann.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Hersteller: Bethesda Softworks
Termin: 18. März 2021
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 18 Jahren

Doom Eternal: The Ancient Gods – Part Two

Der Slayer hat fertig: Mit der zweiten DLC-Erweiterung findet id Softwares brillanter Shooter ein bildgewaltiges Ende. Nur der letzte Boss kostet Nerven.

Von: Felix Schütz

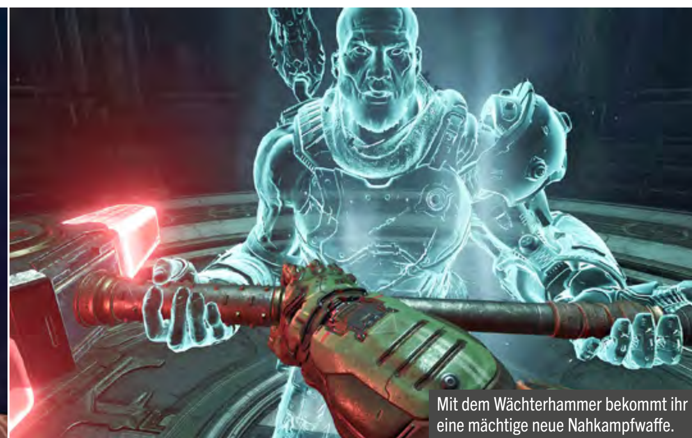
Wie aus dem Nichts tun sich glühende Portale auf. Unzählige Soldaten und Kampfmaschinen stapfen hindurch, eine Armada von Kriegern, die sich unserem Helden entschlossen zur Seite stellen. Die Legionen des Gegners stehen längst bereit, ein Meer aus Klauen, Waffen und Fangzähnen blitzt uns wütend entgegen. Dann noch ein letzter Augenblick der Ruhe, bevor die alles entscheidende Schlacht gegen das Böse entbrennt …

Nein, wir beschreiben hier nicht das Gänsehaut-Finale von Avengers: Endgame, sondern das große Schlussgefecht in Doom Eternal: The Ancient Gods – Part Two. Das wurde zwar leider schon mit dem sehenswerten Launch-Trailer gespoilert, aber das ändert natürlich nichts am Spielerlebnis selbst: Mit der zweiten Story-Erweiterung schließt id Software die Saga um den Doom Slayer endgültig ab und feuert dabei inszenatorisch nochmal aus allen Rohren. Freut euch auf eine pompöse Massenschlacht, in der gigantische Kampfroboter auf haushohe Dämonen eindreschen, in der kreischende Drachen über euch hinwegfegen und gewaltige Schwebepanzer die Tore der Hölle unter Beschuss nehmen.

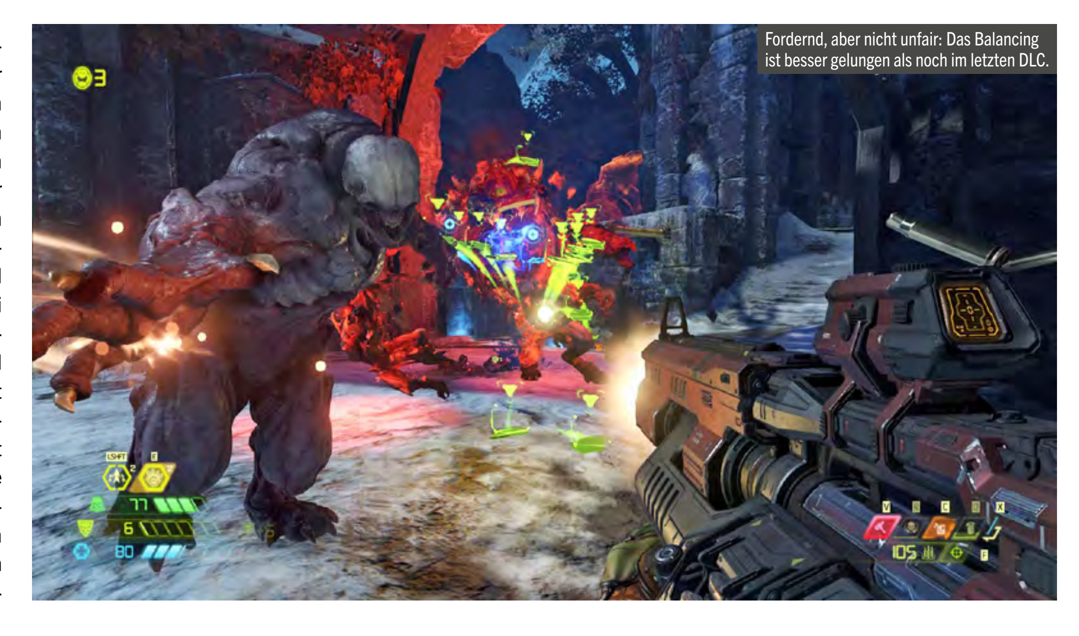
Das große Finale

Solche Szenen mag man vielleicht schon aus anderen Shootern kennen, doch für Doom-Verhältnisse sind sie schlichtweg ein Kracher! An Schauwerten mangelt es dem letzten Story-DLC also nicht, auch wenn die Fantasy-Handlung gegen Ende nur noch ein paar Dialogfetzen abwirft und auf Nebenfiguren weitestgehend verzichtet. Wer bis dahin also noch nicht durchblickt,


Nicht gerade originell: Der Oberschurke Davoth tritt als Spiegelbild des Slayers auf.


Mit dem Wächterhammer bekommt ihr eine mächtige neue Nahkampfwaffe.

dürfte auch in Part Two nur Bahnhof verstehen. Zur Erinnerung: Der wortkarge Slayer hat am Ende von The Ancient Gods: Part One sein finsteres Gegenstück beschworen – den Dunklen Lord der Hölle, der auch unter dem Namen Davoth bekannt ist. Nun will er das ultimative Böse endgültig vernichten und kämpft sich deshalb durch drei brandneue Levels, bis er schließlich seinem infernalen Spiegelbild gegenübertritt. Das Finale bildet damit einen befriedigenden Abschluss der Slayer-Saga und hat sogar noch eine überraschende Wendung parat, die aber letztendlich ungenutzt bleibt – hier halten sich die Entwickler vielleicht schon ein Hintertürchen für eine Fortsetzung offen.


Fordernd, aber nicht unfair: Das Balancing ist besser gelungen als noch im letzten DLC.

Neue Levels, altes Spielgefühl

Inhaltlich knüpft der zweite DLC gelungen an die erste Erweiterung an, die Spielzeit liegt auf normalem Schwierigkeitsgrad bei 3 bis 4 Stunden. Die Reise beginnt auf der alten Welt von Argent D'Nur, wo ihr euch durch eine verfallene Wächterstadt zu einem gigantischen Kristallartefakt durchkämpfen müsst, dem sogenannten Weltenspeer, der in der Doom-Geschichte eine wichtige Rolle spielt. Von dort aus geht es nochmals zurück auf die Erde, in der die Menschheit nach der gescheiterten Hölleninvasion mit der Rückeroberung begonnen hat. Euer Weg führt euch durch zugewucherte Ruinen bis hin zu einem Tor, das den Slayer schließlich in das Herz der Hölle transportiert. Vor den Mauern der impostanten Höllenstadt Immora beginnt dann die letzte Schlacht gegen den Dunklen Fürsten selbst.

Visuell sind die Levels gewohnt fantastisch umgesetzt und auch inhaltlich bleibt alles beim Alten. Die Suche nach Secrets nimmt wie schon im letzten DLC eine deutlich geringere Rolle ein, da der Slayer bereits über alle Upgrades und Runen verfügt. Außer Extraleben und Lore-Einträgen gibt es nicht mehr viel, was man da noch sammeln könnte. Dadurch spielt sich The Ancient Gods: Part Two etwas linearer als der Vorgänger. An den gelegentlichen Sprungeinlagen ändert sich nichts, ab und zu müsst ihr also wieder an Wänden klettern oder an Stangen entlangschwingen. Neu sind freischwebende Halterpunkte, an denen man sich mit dem Shotgun-Greifhaken emporziehen kann.

Besseres Balancing, aber diese Marauder!

Das Herzstück von Part Two bilden aber natürlich wieder die brachialen Kämpfe, die sich so flüssig spielen wie eh und je. Dabei hat sich id Software die Kritik am übertriebenen Schwierigkeitsgrad von Part One zu Herzen genommen: Das zweite DLC-Kapitel ist wesentlich fairer geraten und sollte niemanden, der das Hauptspiel auf normaler Stufe gepackt hat, vor unlösbare Herausforderungen stellen. Gab es in The Ancient Gods: Part One noch unnötig viele Massenkämpfe, in denen die Gegnerwellen regelrecht aneinandergereiht wirkten, fallen die meisten Gefechte diesmal etwas kürzer aus.

Nur ein einziger Kampf fällt negativ auf, und der betrifft – natürlich – die oft kritisierten Marauder: Im dritten Level müssen wir wieder gegen zwei von ihnen gleichzeitig kämpfen, diesmal aber flankiert von einem neuen Dämonentyp, dem Screecher. Dieser Zombie ist harmlos, solange man ihn in Ruhe lässt. Bei einem Treffer stärkt er aber alle umliegenden Dämonen mit einem heftigen Buff – und das ist so ziemlich das Letzte, was man beim pfeilschnellen Marauder gebrauchen kann. Der Kampf gerät somit zur unnötigen Geduldsprobe und sticht im Vergleich zum restlichen DLC unschön heraus.

Dämonenfrischfleisch

Die Entwickler haben noch mehr neue Gegnertypen eingebaut. Die legen im Grunde nur neue Texturen über alte 3D-Modelle, bringen aber spielerisch etwas frischen Wind: Der eindrucksvollste Neuzugang ist der Armored Baron, eine gepanzerte Version des Baron of Hell. Ihn kann man nur besiegen, indem man seine Rüstung mit der Plasmakanone wegschießt, dann wird er für ein paar Sekunden verwundbar. Alternativ kann man im richtigen Augenblick seine Waffe unter Beschuss nehmen; nach ein paar gut platzierten Treffern verliert der Fleischberg dann seine gesamte Rüstung auf einen Schlag.

Stone Imps sind stärkere Versionen des klassischen Imps, die uns mit Rollattacken umwalzen und die sich nur mit dem Automatik-Feuer der Shotgun effektiv bekämpfen lassen. Riot Soldiers dagegen sind nix anderes als stärkere Schildsoldaten, die sämtliche Angriffe abwehren, Plasmabeschuss inklusive. Nur ihre Rückseite ist verwundbar, aber dafür hat der liebe Gott schließlich Raketenwerfer und Granaten erfunden.

Eher nervig dagegen: Der schnelle Cursed Prowler, der uns mit einem Fluch belegt. Dadurch können wir nicht mehr dashen und verlieren Lebenspunkte, außerdem lässt sich der grüne Giftbolzen nur mit einem geladenen Blutschlag be-


Die Fantasy-Story bietet kaum Dialoge, überrascht aber dafür mit netten Cutscenes.


Die neuen Stone Imps erledigt man am besten mit der Shotgun oder dem Hammer.


Mit einem gezielten Treffer verliert der Armored Baron auf einen Schlag seine Rüstung.

siegen. Zum Glück taucht das Vieh nur selten auf! Das gilt auch für die anderen neuen Feinde, die mit The Ancient Gods: Part One eingeführt wurden, darunter die starken Geister oder die blitzschnellen Blood Maykr – die alle bekommt man nur noch selten vor die Flinte.

Endlich behämmert

Schade: Neue Wummen sucht man in Part Two wieder vergebens. Dafür bekommt der Slayer aber endlich einen Ersatz für das mächtige Plasmaschwert, das man am Ende des Hauptspiels eingebüßt hat: Der Wächterhammer ist eine brandneue Nahkampfwaffe, die auf Knopfdruck eine kräftige Druckwelle entfesselt. Die sorgt dafür, dass Gegner in der Nähe benommen taumeln, inklusive kreisender Cartoon-Sternchen über dem Kopf. Außerdem verstärkt der Hammerangriff die Effekte der Eisbombe und des Flammenspeiers, dadurch kann man sehr schnell Gesundheit und Rüstung nachtanken. Eine starke Ergänzung, die sich prima in die rasend schnelle Action einfügt!

Der Hammer lässt sich im Spielverlauf mehrmals verbessern, dazu muss man sogenannte Escalation Encounters meistern – das sind im Grunde nur die üblichen Arena-Kämpfe, in denen euch Horden von Monstern ans Leder wollen. Sie ersetzen damit die bekannten Slayer-Tore, fallen aber nicht so knifflig aus. Denn auch hier geht id Software einen Schritt auf die Spieler zu, die nicht mit übermenschlichen Reflexen gesegnet sind: Jede Escalation-Herausforderung hat zwei Stufen, von denen aber nur die erste verpflichtend ist. Die zweite Runde fällt zwar deutlich kniffliger aus, ist aber auch völlig optional, denn sie wirft am Ende nur ein optisches Gimmick für euren Slayer ab. Darauf kann man als Normalspieler gut verzichten.

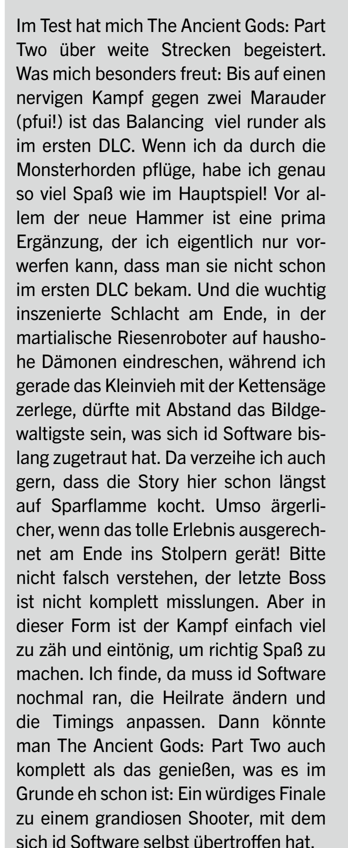
Ein Boss wie Kaugummi

Schicke Levels, frische Gegner, schweißtreibende Action und eine coole neue Waffe – also eine großartige Erweiterung? Fast! Denn id Software leistet sich ausgerechnet beim Schlusskampf gegen den Dunklen Fürsten einen deftigen Patzer. Das gesamte Gefecht findet in fünf quälend langen Runden statt, die alle auf der gleichen Grundidee basieren: Der Endboss greift vorrangig mit einem Plasmaschwert an, das nicht nur Schaden austeilt, sondern ihn auch bei jedem Treffer heilt. Damit spielt id Software natürlich auf den Slayer selbst an, der vor allem durch offensives Vorgehen neue Lebenspunkte tankt. Kein schlechtes Konzept also – doch leider fällt der Heileffekt viel zu stark aus. Einmal nicht aufgepasst, schon steht der Endboss wieder mit voller Lebensleiste da! Umso schlimmer, dass der Höllenchef gegen normale Angriffe immun ist. Man wartet also genau wie beim Marauder darauf, dass sich einer seiner Angriffe ankündigt. Hier muss man dann mit einem blitzschnellen Treffer kontern, um den Boss für ein paar Sekunden verwundbar zu machen. Weil diese Angriffe aber nur selten ausgelöst werden und in späteren Runden noch weitere Gegner in die Arena spawnen, fällt es schwer, überhaupt mal richtig Schaden auszuteilen. Der Kampf ist dadurch nicht wirklich schwer, er zieht sich nur ewig in die Länge.

Auch ein Blick in die Foren und Userbewertungen zeigt, dass id Software sich mit diesem Bossdesign verhoben hat. Wir finden: Hier sollten die Entwickler ruhig nochmal ran und den Kampf mit einem Patch überarbeiten. Schließlich handelt es sich um den Schlusspunkt der Doom-Eternal-Saga! Und die war bislang – trotz einiger Kritikpunkte – ein umwerfendes Actionfest, das zu den besten Shootern der letzten Jahre zählt. Auch der zweite DLC hat uns im Test begeistert, für Doom-Eternal-Fans ist er fast schon ein Pflichtkauf. Doch der zähe Endboss kostet letztendlich knapp die 9 im Wertungskasten.

Doom Eternal: The Ancient Gods – Part Two ist wie schon der erste DLC eigenständig lauffähig und umfasst auch den Mehrspielermodus. Der Preis liegt bei 20 Euro, das ist gemessen an der Spielzeit recht hoch gegriffen. Für 30 Euro bekommt ihr auch den Doom Eternal Year One Pass, der beide Story-DLCs enthält. ❑


Der Schlusskampf ist gut in Szene gesetzt, gerät spielerisch aber zäh und frustrierend.



MEINE MEINUNG
Felix Schütz

„Eine grandiose Erweiterung mit nervigem Endboss."

Im Test hat mich The Ancient Gods: Part Two über weite Strecken begeistert. Was mich besonders freut: Bis auf einen nervigen Kampf gegen zwei Marauder (pfui!) ist das Balancing viel runder als im ersten DLC. Wenn ich da durch die Monsterhorden pflüge, habe ich genau so viel Spaß wie im Hauptspiel! Vor allem der neue Hammer ist eine prima Ergänzung, der ich eigentlich nur vorwerfen kann, dass man sie nicht schon im ersten DLC bekam. Und die wuchtig inszenierte Schlacht am Ende, in der martialische Riesenroboter auf haushohe Dämonen eindreschen, während ich gerade das Kleinvieh mit der Kettensäge zerlege, dürfte mit Abstand das Bildgewaltigste sein, was sich id Software bislang zugetraut hat. Da verzeihe ich auch gern, dass die Story hier schon längst auf Sparflamme kocht. Umso ärgerlicher, wenn das tolle Erlebnis ausgerechnet am Ende ins Stolpern gerät! Bitte nicht falsch verstehen, der letzte Boss ist nicht komplett misslungen. Aber in dieser Form ist der Kampf einfach viel zu zäh und eintönig, um richtig Spaß zu machen. Ich finde, da muss id Software nochmal ran, die Heilrate ändern und die Timings anpassen. Dann könnte man The Ancient Gods: Part Two auch komplett als das genießen, was es im Grunde eh schon ist: Ein würdiges Finale zu einem grandiosen Shooter, mit dem sich id Software selbst übertroffen hat.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gandios spielbare, rasend schnelle Action
- ➕ Fairer als der erste DLC
- ➕ Drei neue, gut designte Levels
- ➕ Cooler neuer Hammer
- ➕ Stark inszenierte Schlachtkulisse im letzten Drittel
- ➕ Neue Gegner bringen etwas Abwechslung in die Kämpfe
- ➕ Technisch immer noch brillant
- ➕ Guter Soundtrack
- ➖ Zäher Kampf gegen den Endboss
- ➖ Finale wird etwas zu flott abgehandelt
- ➖ Keine neuen Schusswaffen
- ➖ 3 bis 4 Stunden Spielzeit sind etwas mager für 20 Euro
- ➖ Nerviger Kampf gegen zwei Marauder und Screecher





Endzone spielt sich gemächlich, entpuppt sich aber schnell als kniffliger Überlebenskampf.

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Gentlymad Studios
Hersteller: Assemble Entertainment, WhisperGames
Termin: 18. März 2021
Preis: ca. 30 Euro
USK: nicht geprüft

Endzone: A World Apart

Banished trifft postnukleare Endzeit: Nach einer vorbildlichen Early-Access-Phase erreicht Endzone die Zielmarke.

Von: Felix Schütz

Wer Early-Access-Spiele kauft, geht immer ein Risiko ein: Halten die Entwickler ihre Versprechen? Muss ich ewig auf den Release warten? Sind am Ende auch alle Features an Bord? Doch Gently Mad Studios zeigt, wie man's richtig macht: Das Wiesbadener Team hat Endzone: A World Apart vor knapp einem Jahr veröffentlicht, als Early-Access-Version inklusive transparenter Roadmap. Mit regelmäßigen Updates hielt man die Fans bei der Stange, Features wurden ergänzt, das Interface überarbeitet, die Balance verbessert. Im Test prüfen wir, ob sich die Mühe gelohnt hat: Seit dem 18. März ist Endzone offiziell fertig.

Aufbau trifft Survival

Der Indie-Hit Banished hat bei Gently Mad offensichtlich Eindruck hinterlassen. Endzone folgt nämlich einem ähnlichen Muster, verfrachtet das Konzept aber in ein Setting mit Fallout-Beigeschmack: In Endzone hat ein Atomkrieg die Menschheit von der Bildfläche gefegt, die wenigen Überlebenden zogen sich in unterirdische Bunker zurück. Erst 150 Jahre später trauen sich die Menschen wieder an die Oberfläche und beginnen damit, in der postnuklearen Wildnis bescheidene Siedlungen aufzubauen. Erfrischend: Anders als in Wasteland 3 gibt's hier ausnahmsweise mal keine Monster, Mutanten oder durchgeknallte Roboter. Die Gefahr geht vielmehr von radioaktiver Strahlung, saurem Regen, widrigem Wetter und marodierenden Banden aus, das Setting ist damit deutlich realistischer als bei anderen Endzeit-Spielen. Auch der Umfang geht für den Kaufpreis (30 Euro) in Ordnung: Endzone bietet zwar keine Story-Kampagne, aber zumindest ein umfangreiches Tutorial, als Herzstück einen Überlebensmodus (freies Spiel) und mehrere Szenarien mit verschiedenen Missionszielen.

Jeder hat seine Aufgabe

Das Grundprinzip bleibt immer gleich: Wir starten mit ein paar Siedlern, einem Dorfzentrum und einer Handvoll Rohstoffen, die wir in erste Bauprojekte stecken. Am Anfang steht die Wasserversorgung, dazu braucht es eine Zisterne und einen Steg an einem nahegelegenen See. Dann müssen wir noch einige Arbeitskräfte als Wasserträger einteilen, die das kühle Nass ins Lager schöpfen, denn von alleine rühren



Ein alter Bus dient unseren Siedlern als Dorfzentrum, Lager und Begegnungsfläche.



Wenn wir bei Expeditionen die richtigen Leute im Team haben, können wir viele Ressourcen erbeuten.

die Bewohner keinen Finger. Das Job-Menü brauchen wir ab hier im Grunde nicht mehr schließen, denn in Endzone ist man rund um die Uhr damit beschäftigt, die richtige Anzahl an Leuten auf die passenden Berufe zu verteilen. Dieses Mikromanagement wird zwar manchmal mühsam, doch dafür agieren die Einwohner relativ zuverlässig. Und wer sich doch mal wundert, warum ein Rohbau nicht fertiggestellt oder eine Ressource nicht abgeholt wird, kann sich jeden zugewiesenen Arbeiter sogar im Detail anzeigen lassen, inklusive Inventar und Marschroute. Das macht das Geschehen gerade in den ersten Spielphasen nachvollziehbar.

Schnell füllt sich unser Lager nun mit Leben: Sammler und Jäger besorgen Kräuter und Nahrung aus den Wäldern, Fischer werfen am See die Angel aus. Holzfäller schaffen Bretter heran oder forsten gerodete Waldflächen auf. Auf Feldern lassen Bauern verschiedenes Obst und Gemüse gedeihen, Hirten halten Hasen und Hühner im Stall. Und Schrottsammler ziehen derweil los, um Schutt und Müllberge nach brauchbaren Rohstoffen zu durchsuchen. Besonders praktisch: Ist eine Ressource an einem Ort abgeerntet, müssen wir das Gebäude nicht gleich abreißen und woanders neu errichten – wir verschieben stattdessen einfach den Arbeitsbereich. Clever!

Alle Gebäude werden auf einem Raster platziert. Das ist zwar verständlich, allerdings wirkt der Aufbau dadurch auch etwas streng angeordnet.

Ein Problem kommt selten allein

Mit der Siedlung wachsen auch die Ansprüche: Kräuter werden beispielsweise nur im Sanitätshaus zu Arznei verarbeitet. Und Schnaps lässt sich zwar mit Obst herstellen, das uns dann aber als Nahrung fehlt. Dekontaminierer reinigen derweil verstrahlte Depots, Tote müssen beerdigt werden und Felder brauchen Bewässerung, sobald der Regen ausbleibt. Wenn es hart auf hart kommt, kann auch der Handelsposten helfen, hier tauschen wir Produkte und Rohstoffe gegen dringend benötigte Waren ein. Am wichtigsten sind aber die Recycling-Hütten, dort wird Schrott in vier Komponenten getrennt, die wir dringend für weitere Produkte brauchen.

So wird Metall zu Werkzeugen verarbeitet, ohne die nach einer Weile gar nichts mehr geht. Stoffe wandern dagegen zum Schneider, der daraus einfache Schutzkleidung zusammenflickt. Die ist auch bitter nötig, denn Strahlung ist in Endzone ein allgegenwärtiger Gegner. Laufen unsere Bewohner ungeschützt durch die postnukleare Wildnis, erkranken sie, werden langsamer, unfruchtbar und sterben früher! Aktivkohlemasken bieten zwar besseren Schutz, doch für den passenden Rohstoff muss erst mal ein Köhler her, der Baumstämme verfeuert. Dadurch steigt natürlich auch der Holzverbrauch, was zusätzliches Werkzeug und Personal verschlingt. Und wer hochwertige Strahlenschutzanzüge basteln will, braucht obendrein noch Plastik, wofür ein weiterer Recycler nötig ist. Kurzum: Es ist immer was zu tun.

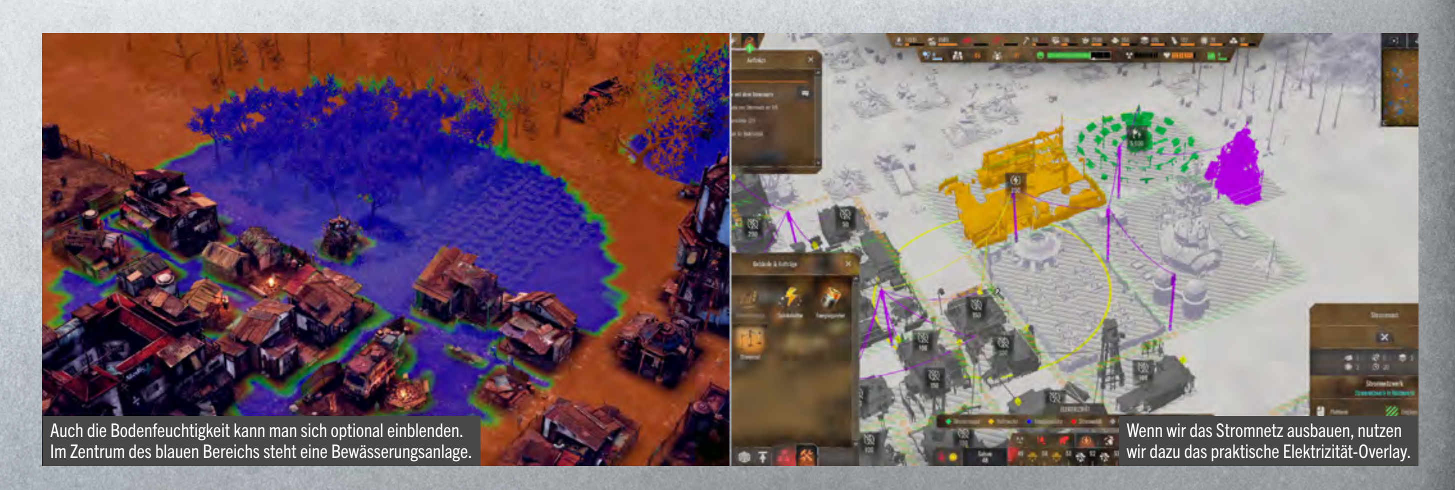
Hauptsache gute Laune

Produktivität ist aber nicht alles. Wenn man beispielsweise eine lärmende Werkstatt neben einer Wohnhütte errichtet, lassen die genervten Nachbarn die Köpfe hängen. Legt man eine Wohngruppe dagegen rund um einen Marktplatz oder ein geselliges Lagerfeuer an, steigt die Zufriedenheit. Und die ist wichtig! Glückliche Siedler sind schneller, effektiver und leben länger. Gleichzeitig sollte man aber auch die Warenketten im Hinterkopf behalten. Holz muss beispielsweise von der Holzfällerhütte ins Lager oder zum Köhler gebracht werden – längere Laufwege kosten wertvolle Arbeitszeit. Siedler müssen außerdem täglich essen und trinken. Um Zeit zu sparen, installieren wir deshalb an Schlüsselpositionen einige Essensausgaben und Wasserhähne. Für die müssen wir allerdings weitere Arbeitskräfte als Logistiker einteilen, die uns dafür wieder an anderer Stelle fehlen.

Riskante Familienplanung

Neue Einwohner gibt's entweder über optionale Nebenaufgaben oder auf natürlichem Wege. Dazu müssen wir aber erst die passenden Behausungen errichten. In größeren Lagern können wir zwar jede Menge Siedler unterbringen, doch genießen sie dort keinerlei Privatsphäre und zeugen deshalb keinen Nachwuchs. Errichten wir stattdessen kleinere Hütten, ziehen dort vor allem Paare ein, die mit Vollgas Familien gründen. Aber Vorsicht: Wer viele Häuser baut, riskiert zu schnelles Wachstum. Dann gehen die Vorräte zur Neige, Krankheiten lassen sich kaum noch eindämmen, Schutzkleidung und Werkzeuge werden knapp. Ähnlich wie in Banished fährt man seine Siedlung damit ruck, zuck gegen die Wand.

Kinder brauchen außerdem ein paar Tage, bevor sie einsatzfähig sind. Anfangs dürfen sie noch kei-



Auch die Bodenfeuchtigkeit kann man sich optional einblenden. Im Zentrum des blauen Bereichs steht eine Bewässerungsanlage.

Wenn wir das Stromnetz ausbauen, nutzen wir dazu das praktische Elektrizität-Overlay.

ne Berufe ergreifen, packen aber zumindest beim Transport mit an. Besser ist es aber, sie in die Schule zu schicken, wo sie beispielsweise den Umgang mit Werkzeugen und Strahlenschutzanzügen lernen. Dadurch hält die Ausrüstung länger und die Produktionsbetriebe werden entlastet.


Wer eine Wetterstation errichtet, kann Felder und Wasserspeicher zum Schutz vor saurem Regen abdecken lassen.

Durst für Fortgeschrittene
Für Notfälle haben die Entwickler eine kleine Hilfe eingebaut. Gehen beispielsweise die Vorräte zur Neige, erhalten wir prompt eine Nebenaufgabe: Wir sollen schnell zwei weitere Nahrungsgebäude errichten, um den Engpass auszugleichen. Als Belohnung gibt's dann auf einen Schlag einen dicken Batzen Futter für unsere hungrigen Bewohner. Das hilft uns erst mal über die Runden, ist aber auch alles andere als logisch – denn wo kommt die viele Nahrung urplötzlich her?

Auch beim Trinkwasser tun sich manchmal Fragezeichen auf: Selbst wenn man 40 Wasserträger abstellt, um ein Dorf mit 400 Leuten zu versorgen, kann es leicht passieren, dass die Siedlung während einer Dürreperiode auf dem Trockenen sitzt. Dabei sollten die Träger doch eigentlich locker ausreichen, um die Zisternen bis unter den Rand zu füllen! Zwar verdursten unsere Dorfbewohner längst nicht mehr so schnell wie zu Beginn der Early-Access-Phase, doch unterm Strich fühlt sich das Balancing hier immer noch nicht ganz ausgereift an.

Magere Forschung
Um die Siedlung auf Dauer in Schuss zu halten, sind wir auf neue Gebäude und Technologien angewiesen. Im Forschungszentrum steht dazu ein kleiner Technologiebaum bereit, in dem wir neue Gebäude und Verbesserungen freischalten. Leider ist das Angebot arg überschaubar, der Forschungsbildschirm erstreckt sich zwar über mehrere Bildschirmbreiten, kaschiert damit aber nur, dass inhaltlich kaum etwas drinsteckt. Hier hätten wir uns mehr Optionen, Entscheidungen und passive Upgrades gewünscht.

Immerhin, einige Forschungen sind sehr nützlich. Sobald etwa Windräder, Solaranlagen und Energiespeicher freigeschaltet sind, kann man eine einfache Stromversorgung aufbauen. Gebäude werden dann unkompliziert mit Masten ans Netz angeschlossen, Kabel verlegt das Spiel automatisch. Damit man den Überblick behält, gibt's außerdem einen nützlichen Filter, der sich über die Spielgrafik legt und wichtige Infos einblendet. Die Mühe zahlt sich übrigens richtig aus: Strom sorgt für effizientere Betriebe und lässt unsere Siedler auch in der Nacht ordentlich ranklotzen.

Mensch vs. Wetter
Eine der wichtigsten Forschungen ist aber die Wetterkontrollstation. Dank ihr können wir unsere Siedler anweisen, Felder und Regenspeicher automatisch mit Plastikplanen abzudecken, wenn sich mal wieder ein saurer Regenschauer ankündigt. Auf diese Weise halten wir die Strahlenbelastung in Nahrung und Trinkwasser möglichst gering. Regen und Dürreperioden werden jederzeit am unteren Bildschirmrand eingeblendet, ähnlich wie in Frostpunk sollte man hier also vorausplanen und Vorräte einlagern. Das ist auch bitter nötig, denn sobald die Feuchtigkeit im Boden versiegt, gehen nicht nur unsere Felder, sondern auch sämtliche Kräuter, Beeren und Pilze in den Wäldern ein.

Die verheerenden Sandstürme treten dagegen ohne Vorwarnung auf, sie fegen schlagartig über unsere Siedlung hinweg, verteilen Strahlung und beschädigen sämtliche Gebäude. Baumeister kümmern sich dann zwar automatisch um die Reparatur, allerdings werden dafür viele Rohstoffe fällig, was in großen Dörfern schnell ausarten kann. Immerhin: Wir dürfen von Hand festlegen, welche Hütten zuerst zusammengeflickt werden, auf Wunsch setzen wir die Reparaturen auch komplett aus. Trotzdem sind Sandstürme vor allem in späteren Spielphasen ein echtes Ärgernis, gegen das im Grunde kein Kraut gewachsen ist. Kommen dann noch tagelange Dürren hinzu, scheint es fast, als würde das Spiel mit allen Mitteln versuchen, uns am Fortschritt zu hindern – da wäre weniger manchmal mehr gewesen.

Neues Feature: Die Plünderer
Mit der Release-Version haben die Entwickler noch ein Überraschungs-Feature eingebaut: Von Zeit zu Zeit melden sich nun feindselige NPCs zu Wort, die einen heftigen Tribut einfordern. Wer den Preis nicht zahlen kann oder will, muss mit ansehen, wie eine marodierende Bande auf der Karte spawnt und sich in Richtung unserer Siedlung aufmacht. In einem engeren Radius rauben die Gegner dann Ressourcen und zerstören Gebäude. Als Gegenmaßnahme kann man Wachtürme erforschen, Munitionsfabriken und Barrikaden errichten und Siedler zu Milizen abstellen, die Angriffe zurückschla-


Plünderer ziehen durch unsere Siedlung, rauben Ressourcen und zerstören Gebäude.



Am Handelsposten tauschen wir Waren bei reisenden Händlern ein. Das Menü dafür wurde gut umgesetzt.



Wer zufriedene Siedler haben will, sollte keine lauten Betriebe neben Wohnstätten errichten.

Trotz durchschnittlicher Technik überzeugt die Grafik mit ihrer detailverliebten Gestaltung.

gen sollen. In der Theorie ein gutes Feature, in der Praxis aber noch stark ausbaufähig, schon allein da man Milizen nicht wie in einem klassischen Strategiespiel positionieren darf. Wir fanden es im Test deutlich einfacher, einfach den Tribut zu zahlen, anstatt sich mit den Gegnern rumzuschlagen.

Auf Erkundungstour

Wesentlich besser gefallen uns dafür die Expeditionen, die Endzone einen Hauch von Rollenspiel verpassen. Überall auf der Karte befinden sich verfallene Tankstellen, Krankenhäuser und andere Ruinen, die wir zunächst von einem Kundschafter begutachten lassen. Anschließend stellen wir eine kleine Mannschaft zusammen, statten sie mit Werkzeugen, Proviant und Schutzkleidung aus und schicken sie zum Zielort. Dort meldet sich unser Trupp über Funk und wartet auf Anweisungen: Sollen unsere Leute versuchen, in den Keller vorzudringen? Oder lieber die Tür zum ersten Stock aufstemmen? Im Dachgeschoss brennt Licht, soll jemand nachsehen? Bei solchen Entscheidungen kommen auch die unterschiedlichen Stärken der Teammitglieder ins Spiel. Ein Pflanzenexperte kann beispielsweise nützliche Samen erkennen, während ein Wirt in der Lage ist, Spirituosen von giftiger Plörre zu unterscheiden. Wenn alles gut geht, macht sich unser Team am Ende mit vollen Rucksäcken auf den Heimweg. Eine nette Abwechslung, die sich obendrein lohnt – davon hätte es ruhig noch mehr sein dürfen!

Der Forschungsbaum wirkt mit seinen wenigen Optionen unnötig in die Breite gezogen.

Nicht modern, aber stimmungsvoll

Während uns die Musikuntermalung mit ihren lahmen Melodien fast in den Schlaf treibt, hinterlässt die Grafik einen deutlich besseren Eindruck. Technisch ist Endzone zwar kein Hingucker, doch die stimmungsvolle Gestaltung gleicht das locker wieder aus. Viele Häuser und Betriebe zeigen liebevolle Details und sind sauber texturiert, wer genau hinschaut, kann den Bewohnern beim Arbeiten zusehen oder erkennt Regentropfen, die auf die Wellblechdächer prasseln. Das Ergebnis kann natürlich nicht mit einem Grafikmonster wie Anno 1800 mithalten, geht aber völlig in Ordnung. Einzig die Performance zeigte sich in unserem Test noch etwas wackelig, da gibt es schönere Aufbauspiele, die deutlich flüssiger laufen.

Schon in unserer Early-Access-Vorschau hatten wir bemängelt, dass sich viele Gebäude optisch ähneln und in großen Dörfern kaum noch auseinanderhalten lassen. Zum Glück kann man Betriebe nun aber mit kleinen Buttons durchschalten, so behält man den Überblick. Außerdem werden über Gebäuden wie dem Recycler neuerdings Symbole eingeblendet, mit denen man flott einstellen kann, welcher Rohstoff dort produziert wird – sehr praktisch!

Add-on bereits angekündigt

Von Frostpunk hat sich Endzone die Dekrete abgeschaut, das sind vorübergehende Verhaltensregeln, die vor allem in Notlagen praktisch sind. Zum Beispiel können wir die Nahrungsversorgung halbieren oder Kranke und Kinder aus dem Dorf verbannen, wenn die Vorräte knapp werden. Das wirkt sich zwar auf die Zufriedenheit aus, doch richtig knifflige moralische Entscheidungen, mit denen man seine eigene Spielweise finden kann, gibt es leider nicht. Da hat Frostpunk mit seinen dramatischen Konflikten und knallharten Beschlüssen meilenweit die Nase vorn. Endzones Überlebenskampf spielt sich dadurch deutlich entspannter und leider auch etwas eintöniger als die Konkurrenz – das macht es nicht zu einem schlechten Spiel, aber für die Oberklasse reicht es noch nicht. Allerdings haben die Entwickler bereits ein vollwertiges Add-on angekündigt, das im Laufe des Jahres erscheinen und das Spiel inhaltlich aufmotzen soll. Richtig so! Ein starkes Fundament haben sie schließlich schon.

Endzone: A World Apart hat am 18. März 2021 den Early Access verlassen, das fertige Spiel ist über GOG und Steam erhältlich. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

„Banished trifft Endzeit – die Mischung funktioniert!“

Endzone ist ein gutes Spiel, verpasst aber knapp eine höhere Wertung. Trotz klarer Fortschritte seit dem Early-Access-Start ist mir das Balancing noch zu wackelig, die Stürme nagen am Aufbauspaß und der Spielablauf gerät nach einer Weile etwas eintönig. Auch in Sachen Atmosphäre und Entscheidungen ist man noch eine ganze Liga von Hochkarätern wie Frostpunk entfernt. Trotzdem macht Endzone so vieles richtig, dass ich mich liebend gerne nochmal in die fertige Version gestürzt habe: Das Setting ist clever gewählt, der Siedlungsbau geht gut von der Hand, die Grafik gefällt und das Erkunden sorgt für willkommene Abwechslung im Überlebensalltag. Wenn alles gut läuft, macht es einfach Freude, dem Dorf beim Wachsen zuzuschauen! Wenn aber wieder alles den Bach runtergeht, weil das Trinkwasser verseucht ist, Plünderer den Laden stürmen oder eine Dürre die halbe Siedlung wegputzt, kann auch mal Frust aufkommen. Wer sich daran nicht stört und keinen Dauerbrenner mit hunderten Spielstunden erwartet, bekommt aber ein gelungenes Aufbauspiel, das sich problemlos zwischen Indie-Perlen wie Banished oder Dawn of Man einreiht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grundsolide Aufbaustrategie
- ➕ Technisch veraltete, aber hübsch gestaltete Grafik mit netten Details
- ➕ Gelungene Steuerung mit ein paar klugen Komfortfunktionen
- ➕ Fairer Preis
- ➕ Nützliches Tutorial
- ➕ Expeditionen bringen einen Hauch von Rollenspiel
- ➕ Praktische Info-Filter für Strom, Zufriedenheit usw ...
- ➕ Nebenaufgaben als praktische Helfer in der Not
- ➖ Wenig Forschungsoptionen
- ➖ Oberflächliche Dekrete, keine moralischen Konflikte
- ➖ Immer gleiche Spielweise wird auf Dauer eintönig
- ➖ Stürme, Plünderer und lange Dürren bergen Frustgefahr
- ➖ Schwächen im Balancing (z. B. zu hoher Stoffverbrauch, Wasserversorgung)
- ➖ Langweilige Musik
- ➖ Bei großen Siedlungen etwas unübersichtlich



Genre: Jump & Run
Entwickler: Toys For Bob
Hersteller: Activision
Termin: 26. März 2021
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 6 Jahren

Crash Bandicoot 4
It’s About Time

Mit Crash Bandicoot 4: It’s About Time kehrte das einstige Playstation-Maskottchen mit behutsamen Neuerungen im letzten Spätsommer zurück auf die große PS4-Bühne. Nun erscheint endlich die PC-Version – exklusiv über das Battle-Net – und weiß ebenso zu begeistern.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Obwohl Crash Bandicoot 4: It’s About Time nun auch andere System erschienen ist, ist der Name „Crash Bandicoot“ auf ewig mit der Marke Playstation verbunden. Viele Spieler erlebten die wilden Eskapaden des trottelig-sympathischen Beuteldachs auf Sonys erster Konsolengeneration. Knapp 25 Jahre ist es nun schon her, dass US-Entwickler Naughty Dog den putzigen Pelzträger zum ersten Mal auf die Gaming-Welt losließ. Wie populär das Franchise Crash Bandicoot wirklich ist, zeigte sich 2017 im Erfolg von Crash Bandicoot: N.Sane Trilogy – die Neuauflage der ersten drei Teile verkaufte sich binnen der ersten zwei Jahre über zehn Millionen Mal. Nicht schlecht für ein Remake! Im Falle von Crash Bandicoot 4: It’s About Time stand Entwickler Toys For Bob (Skylanders), die übrigens auch die Switch-Umsetzung der N.Sane Trilogy abgeliefert haben, vor einem wahren Drahtseilakt: Innovation oder Tradition?

Zu viele Neuerungen vergrätzen die alten Fans, zu wenige stoßen die aktuelle Generation ab. Toys for Bob macht es mit Crash Bandi-



Nein, das ist kein Bildfehler. Die Quantum-Maske Ika-Ika kehrt die Schwerkraft um. Mit ihr läuft Crash an der Decke entlang.



Dr. Neo Cortex beherrscht keine Doppelsprünge, behilft sich aber mit moderner Superschurkentechnik. Mit seiner Strahlenpistole verwandelt er Gegner einfach in Podeste oder Trampoline.

coot 4 in diesem Fall genau richtig. Dem vierten Serienableger gelingt die Zeitreise besser als Marty McFly und Doc Brown – und das ganz ohne DeLorean.

Looney Tunes lässt grüßen!

Wieso dieser Vergleich mit Zurück in die Zukunft? Weil die Sprünge durch Zeit und Raum auch im Verlauf der Geschichte von Crash Bandicoot 4: It's About Time eine große Rolle spielen. Die Story beginnt dort, wo Crash Bandicoot 3: Warped 1998 aufgehört hat: mit den Schurken Dr. Neo Cortex, N.Tropi, N.Brio, N.Gin und Uka-Uka im interstellaren Gefängnis. Und obwohl sich die Ganoven untereinander nicht ganz grün sind, gelingt ihnen doch der Ausbruch. Das sorgt allerdings für nicht weniger als gewaltige Risse im Raum-Zeit-Kontinuum, was wiederum Crash und seine Schwester Coco auf den Plan ruft. Die beiden müssen ihre Erzfeinde ein weiteres Mal stoppen und zu diesem Zweck die vier Quantum-Masken finden.

Zugegeben, sonderlich originell ist die Geschichte hinter Crash Bandicoot 4: It's About Time nicht. Und auch der Spannungsbogen ist nicht allzu straff gespannt. Trotzdem haben wir uns in den zehn bis zwölf Stunden Spielzeit, die wir für den ersten Durchlauf benötigt haben, keine Sekunde gelangweilt. Das liegt natürlich zum einen am äußerst gelungenen Gameplay, auf das wir gleich eingehen. Zum anderen aber auch an der Liebe zum Detail, mit der Toys For Bob die Geschichte und vor allem ihre Charaktere inszeniert. Alles fühlt sich an, als würden wir eine Zeichentrick-Episode der Looney Tunes spielen. Das beginnt bei der ersten Szene des Intros – Dr. Neo Cortex schlägt mit einem glühenden Zepter auf einen Stoff-Crash ein – und endet schließlich in späteren Zwischensequenzen mit Sympathiebekundungen der unangenehmen Art.



Crash und Coco skaten gekonnt über Lianen und Schienen. In diesen Passagen müsst ihr das perfekte Timing finden, um auf der einen Seite alle Kisten und Wumpa-Früchte einzusammeln, aber auch, um Hindernissen auszuweichen.

Crash Bandicoot 4 startet vergleichsweise zahm. Doch spätestens nach den ersten Welten geizt das Spiel nicht mit fiesen Fallen im James-Bond-Stil.

Hüpf-Liebe und -Hass

Toys For Bob baute Crash Bandicoot 4: It's About Time auf Basis der Unreal Engine 4. Anstatt sich aber nun in offenen Welten oder anderen Spielereien zu verlieren, blieb man lieber bei den Grundlagen der Serie: Linearen 2,5D-Levels mit mehr Fallen, Perspektivwechseln und Gimmicks, als es eigentlich für einen Beuteldachs gesund wäre. Trotzdem ist das Spiel eine wahre Augenweide! Im Spielverlauf reist ihr durch Raum und Zeit und besucht beispielsweise eine Postapokalypse à la Mad Max, die Dinozeit, die Karibik zu Zeiten der Piraterie, das alte China oder eine an New Orleans erinnernde Großstadt inklusive Straßenparade und Spyro-Luftballontierchen. Letzteres ist übrigens kein Wunder, hat Toys for Bob doch auch die famose Spyro Reignited Trilogy entwickelt.

Auf der sogenannten Dimensionskarte schaltet ihr Stück für Stück zehn verschiedene Welten frei und kommt so allein auf 43 Levels. Dazu gibt es aber noch den „N.Vertiert“-Modus, in dem ihr die Levels in einer alternativen Version angeht. Rechnen wir dann noch Bonuslevels hinzu, bietet das Spiel locker über 100 Abschnitte.

Doch viel wichtiger als die pure Masse ist die Tatsache, dass in Crash Bandicoot 4: It's About Time kein Level wie das andere ist. Jedes besitzt seine Eigen- und vor allem Gemeinheiten – untermalt von einem meist stimmungsvollen Soundtrack. Die Abschnitte strotzen vor Tücken und garstigen Kreaturen, die Crash an den Pelzkragen wollen. Mit Stacheln besetzte Tentakel, übellaunige Piraten, ferngesteuerte Drohnen, Flammenwerfer und sogar ein gefräßiger T-Rex erwarten euch.

Glücklicherweise entscheidet ihr zu Beginn, wie hart ihr eure Spielerfahrung gerne hättet: Auf „Modern“ genießt ihr unendlich viele Leben. Stattdessen zählt das Programm aber die Anzahl eurer Bildschirmtode. Zudem gibt es über weite Strecken fair gesetzte Checkpunkte, bei denen ihr nach dem Ableben euer Glück unendlich oft neu versuchen dürft. „Retro“ limitiert dagegen die Anzahl eurer Leben. Habt ihr keine mehr und geht dann drauf, startet ihr



Auf der so genannten Dimensionskarte wählt ihr alle freigeschalteten Levels aus. Damit sind nicht nur Story-Missionen, sondern auch Bonus-Abschnitte wie die Retro-Einsätze gemeint.

Louise, das garstige Seeungeheuer, ist einer der frühen Bossgegner im Spiel. Da Crash über keine Waffen verfügt, muss er die auf explodierenden Fässern balancierenden Ratten in Louises Tentakel locken.



Das alte China gehört zu den schönsten, aber auch trickreichsten Levels im Spiel. Hier setzt ihr vor allem die Akano-Maske ein und springt damit über weite Entfernung auf Plattformen und Balkone.



Kein Jump & Run kommt im Jahr 2021 ohne Wallruns aus. Witziges Detail am Rande: Während Crash auf den Bändern entlangläuft, hört ihr aus den Boxen das Quietschen von Turnschuhen.

den Level wieder ganz von vorne. Objekte der Begierde sind in allen Levels die verteilten Kisten und Wumpa-Früchte sowie zusätzliche Bonusobjekte wie etwa Videokassetten zum Freischalten geheimer Levels. Aber Crash Bandicoot 4 wiegt euch zunächst in eine trügerische Sicherheit: Die ersten Abschnitte sind noch vergleichsweise leicht. Danach zieht der Schwierigkeitsgrad jedoch ordentlich an und tritt selbst hartgesottenen Hüpfprofis in die Magengrube.

Ansichtsprobleme

Crash Bandicoot war schon immer ein forderndes Spiel, doch der vierte Teil kratzt bisweilen an der Frustrationsgrenze. Viele Stellen werdet ihr erst im zweiten, dritten oder x-ten Anlauf schaffen oder müsst sie gar im „Trial & Error"-Verfahren ausprobieren. Den knackigen Schwierigkeitsgrad bekommen auch Crash und Coco während ihres Abenteuers zu spüren: Sie werden verbrannt, gefressen, unter Strom gesetzt, erschlagen, ertränkt und anderweitig plattgemacht. Kurzum: Crash Bandicoot 4 hat es definitiv in sich, bezieht daraus aber auch einen Großteil seiner Motivation. Denn auf der anderen Seite strotzt das Spiel vor Abwechslung, kluger Ideen und toller Momente. Die Steuerung ist extrem griffig, und das Hüpf-Gameplay funktioniert wie aus einem Guss.

Wie schon in den Vorgängern machen euch in den 2,5D-Levels jedoch gerade die häufigen Perspektivwechsel das Leben schwer. Wenn die Kamera von der Verfolgeransicht in die Seitenposition umschwenkt, kommt es nicht selten vor, dass Objekte ins Bild hineinragen und so beispielsweise die Sicht auf die nächste rettende Plattform verdecken. Gerade, wenn die Kamera weiter herauszoomt, fällt zudem das Abschätzen der Abstände schwer. Solche Stellen verursachen Frust und bleiben ein Problem des Gesamtkonzepts hinter Crash Bandicoot.

Masken der Macht

In It's About Time bleibt es längst nicht beim beliebten Sammeln von Wumpas und dem Erspielen von Edelsteinen. Toys For Bob trägt der Hintergrundgeschichte Rechnung und baut die vier Quantum-Masken sehr sinnvoll ins Spielgeschehen ein. Jede beschert euch eine zusätzliche Fertigkeit, mit der ihr vor euch liegende Aufgaben meistern müsst. Ganz wichtig: Auch wenn ihr die Masken alle gefunden habt, so könnt ihr sie ausschließlich an festgelegten Stellen einsetzen. Ihr müsst also im laufenden Spiel nicht überlegen, zu welchem Totem ihr greifen müsst. Stattdessen erhaltet ihr die Talente im Vorbeigehen und verliert sie spätestens beim nächsten Checkpunkt.

Was können die Masken? Mit Lani-Loli verändert ihr die Phasen und wechselt so die Dimension. Zuvor blau glitzernde Objekte materialisieren sich dann oder verschwinden auf Tastendruck wieder. Somit könnt ihr etwa durch Hindernisse hindurchlaufen. Mit Ika-Ika dreht ihr kurzerhand die Schwerkraft um; ihr lauft also auf Tastendruck an der Decke entlang. Mit Akano legt ihr einen dauerhaften Wirbelangriff und obendrein verdammt lange Sprünge hin. Und verwendet ihr Kupuna-Wa, läuft das Spiel für einige Momente in Zeitlupe ab. Auf diese Weise könnt ihr etwa über schnell herabstürzende Eisschollen an einem Wasserfall hüpfen.

In Verbindung mit dem hohen Spieltempo, dem sicheren Tod im Hinterkopf und den vielen Optionen, erfordert Crash Bandicoot 4 eine gehörige Portion Koordination und Übersicht. Die Masken verpassen dem Spiel noch einmal die notwendige Würze. Vor allem die Schwerkraftfunktion sorgt für einen Knoten im Kopf, erlaubt aber durch schnelle Wechsel auch einige coole Bewegungen. Noch mehr Abwechslung gefällig? Dann freut euch auf die regelmäßig eingestreute Rutsch-, Flucht- und Reitsequenzen. Crash und Coco schlittern nur allzu gerne auf Schienen entlang, nehmen in Motorbooten Platz und weichen dabei gefährlichen Strudeln aus oder galoppieren gar auf Weltraumschweinchen über die Pisten. Diese Passagen verändern das Spieltempo merk-



Vor ihm die Lava, hinter ihm der T-Rex: Crash hat es wirklich nicht leicht. Fluchtpassagen wie diese spielen sich ausgezeichnet und sorgen mit der andersartigen Perspektive für ein wenig Panik am Gamepad.



Dingodile ist neben Tawna und Dr. Neo Cortex der dritte spielbare Bonuscharakter. Mit seinem Staubsauger saugt er explosive Fässer an und schleudert auf seine Gegner, wie hier zu sehen.

Im Spielverlauf bietet Crash Bandicoot 4: It's About Time auch mehrere Reit- beziehungsweise Fahrzeugsequenzen. Speziell die wilde Fahrt auf dem Rücken dieses futuristischen Weltraum-Schweins sorgt in Kombination mit der tollen Umgebungsgrafik für offene Münder.

lich und bringen so einen zusätzlichen Farbtupfer ins Abenteuer.

Freunde in der Not

Crash und Coco sind jedoch nicht die einzigen spielbaren Charaktere. Nach und nach schaltet ihr drei weitere Figuren frei, die Serienveteranen bereits aus früheren Crash-Bandicoot-Teilen kennen. So kontrolliert ihr beispielsweise Dr. Neo Cortex persönlich. Der verrückte Wissenschaftler beherrscht zwar keine Doppelsprünge, verwandelt dafür aber mit seiner Strahlenkanone Gegner in Plattformen oder Trampoline.

Dann hätten wir da noch die im Vergleich zu früher deutlich gewandtere Tawna. Sie hat einen Greifhaken im Repertoire, mit dem sie Gegner ausschaltet oder sich an Plattformen heranzieht. Mit ihr hüpft ihr etwa über die hohen Masten eines Piratenschiffs. Der dritte Gaststar im Bunde ist Dingodile. Der einstige Crash-Rivale schlägt kräftig mit seinem Schwanz zu und trägt einen imposanten Staubsauger mit sich herum. Mit dem Gerät saugt er Objekte wie explosive Fässer an und feuert sie ab. Zudem sammelt ihr mit dem Sauger auch weit entfernte Wumpa-Früchte und andere Extras auf.

Allein beim Aufzählen der verschiedenen Funktionen und Extras fällt die Masse an Möglichkeiten auf. Und Crash Bandicoot 4: It's About Time bietet auch nach dem Ende der Kampagne eine Menge Spielspaß fürs Geld. In erster Linie geht's hier natürlich um das vollständige Erledigen der Levels und das Freischalten aller Skins für Crash und Coco. Diese koppeln die Macher fieserweise an Herausforderungen der besonders schweren Art, sodass ihr etwa maximal drei Mal innerhalb eines Abschnitts das Zeitliche segnen dürft oder dass ihr 80 Prozent aller Wumpa-Früchte finden müsst. Mikrotransaktionen gibt es im neuen Crash Bandicoot übrigens nicht. Diese Extras aktiviert ihr stets auf die gute alte Art: Nämlich indem ihr sie freispielt – egal, wie lange das auch dauern mag.

Natürlich entpuppt sich das Eis-Level im späteren Verlauf als Standort einer geheimen Forschungsbasis. Techniker kontrollieren die umherschwirrenden Drohnen.

Kein echter Multiplayer, aber ...

Darüber hinaus verzichtet Toys For Bob auch auf die Einbindung eines echten Mehrspielermodus. Stattdessen bietet es mit „Bandicoot-Kampf“ und „Weitergeben“ zwei nette Hot-Seat-Varianten für bis zu vier Teilnehmer. In Bandicoot-Kampf tretet ihr entweder in Checkpunkt-Rennen oder im Kisten-Zerstören gegeneinander an.

Unser Favorit ist allerdings Weitergeben. Denn hier könnt ihr gemeinsam die Kampagne abschließen – naja, zumindest nacheinander. Ihr bestimmt nämlich, wann ihr den Controller weitergeben müsst: Nach einem Checkpoint, dem Bildschirmtod oder nach beidem. Gerade für verspielte Familien oder Gaming-affine Freundeskreise ist dies eine tolle Methode, um sich gemeinsam durch die Story zu ackern. Das knifflige Hüpf-Gameplay garantiert hier reichlich Emotionen vor dem Bildschirm.

Kurz noch etwas zur technischen Seite der PC-Version: Die ist, um es kurz zu machen, äußerst gelungen. Die Grafik sieht in höheren Auflösungen und mit mehr technischen Schmankerln noch einmal deutlich hübscher aus – und wirkt damit wie die ebenfalls kürzlich erschienene, aufgeplusterte PS5-Version. Auch gehören die auf der PS4 noch etwas störenden, doch recht langen Ladezeiten nach einem Bildschirmtod der Vergangenheit an. Kleiner Wermutstropfen: Durch die Battle-Net-Anbindung müsst ihr auch permanent online sein – obwohl der Titel nur eine Solo-Kampagne und lokale Mehrspielermodi bietet. ❑

MEINE MEINUNG

Olaf Bleich

„Da wird doch der Beuteldachs in den Chucks verrückt!“

So viel Freude am schnellen Bildschirmtod hatte ich zuletzt bei Sekiro. Und das ist bekanntermaßen schon einige Zeit her. Crash Bandicoot 4: It's About Time trifft bei mir in vielerlei Belangen den richtigen Nerv. Der Comic-Nerd in mir lacht sich schief und krumm über Crashs ulkige Bewegungen, das geniale Gegnerdesign und die Looney-Tunes-Zwischensequenzen. Der Hardcore-Gamer in mir jedoch jubiliert über den knackig hohen Schwierigkeitsgrad und über die Tatsache, dass mir das Spiel auf sympathische Art und Weise immer wieder ein Beinchen stellt. Crash Bandicoot 4 lässt euch fluchen, grölen und schreien, aber es wird euch zu keiner Sekunde kaltlassen. Es ist purer Videospielspaß, der perfekt die Seele der frühen Teile einfängt und trotzdem nicht auf moderne Technik oder Quality-of-Life-Verbesserungen verzichtet.

PRO UND CONTRA

- ＋ Tolle, an Looney Tunes angelehnte Comicgrafik
- ＋ Extrem griffige Steuerung
- ＋ Sehr abwechslungsreiche und clevere aufgebaute Levels
- ＋ Quantum-Masken mit neuen, aber nicht omnipräsenten Gameplay-Funktionen
- ＋ Launige Bosskämpfe, Fahrzeug- und Skate-Abschnitte
- ＋ „N.Vertiert“- und „Weitergeben“-Modus
- ＋ Keine Mikrotransaktionen zum Freischalten der Skins
- ＋ Gelungene PC-Umsetzung
- − Kratzt gelegentlich stark an der Frustgrenze
- − Lange Ladezeiten bei Neustarts
- − Kameraprobleme bei Perspektivwechseln
- − Kleinere Balancing-Probleme beim Setzen der Checkpunkte
- − Story ist eher Nebensache
- − Online-Zwang auch im Solo-Modus



Auf dem Sub-Deck befinden sich wichtige Gebäude für den Betrieb einer Raumstation.

Genre: Echtzeit-Strategie/Simulation
Entwickler: Realmforge Studios
Hersteller: Kalypso Media
Termin: 26. März 2021
Preis: ca. 45 Euro
USK: ab 6 Jahren

Spacebase **Startopia**

Von: Wolfgang Fischer

Mach mir den Sisko: Weltraumbasis-Management von deutschen Entwicklern zwischen Lust und Frust!

Eine Raumstation zu managen kann eine ziemliche Herausforderung sein. Wer Star Trek: Deep Space Nine kennt, der kann sich vorstellen, warum das so ist. Auf so einer Station gehen zig außerirdische Völker mit eigenen Vorlieben und Problemen ein und aus. Das wiederum sorgt für Dauerbetrieb auf der Krankenstation oder den Bars und natürlich für Ärger mit Sicherheitskräften. Stromversorgung und Instandhaltung der Station sind ebenfalls ständige Problemherde. Und zu allem Überfluss greifen von Zeit zu Zeit auch noch widerliche Alien-Viecher und Piraten an. All das und noch viel mehr erwartet euch als Leiter von Weltraumstationen in Spacebase Startopia.

Eine Station, drei Decks & viel zu tun

Alle Stationen im Mix aus Echtzeitstrategie und Wirtschaftssimulation von Entwickler Realmforge Studios haben den gleichen Grundaufbau und drei Ebenen: Auf dem Sub-Deck kommen die Besucher an. Hier gibt es einfache Schlafräume, Fabriken, Recyclinganlagen, Krankenstationen, Lagerräume, eine Sicherheitsstation samt Gefängnis und auch eine Kommandozentrale. Halt alles, was man für den Betrieb einer Station unbedingt braucht. Auf dem Fun-Deck dürfen Angestellte und Besucher in Cafés, Bars, Restaurants, Discos und Attraktionen Spaß haben. Das Bio-Deck mit seinen bis zu neun unterschiedlichen Biomen ist nicht nur die grüne Lunge der Station, hier werden auch diverse Rohstoffe produziert, die für die Produktion von Gütern benötigt werden.

Aller Anfang ist einfach

Ihr startet mit einem Energiekern auf jeder Ebene und einem Aufzug, der alle Ebenen verbindet. Dazu gibt es noch eine Schleuse, über die Neuankömmlinge auf die Sta-



Sobald ihr ein Labor gebaut habt, könnt ihr Verbesserungen für Gebäude und Geräte der Station erforschen.

Die Kämpfe im Spiel sind simpel gehalten, funktionieren aber ganz gut.

Dryaden sorgen dafür, dass die Pflanzen auf dem Bio-Deck wachsen und gedeihen.

Habt ihr einen Raumhafen gebaut, dürft ihr bei Weltraumhändlern Waren kaufen und verkaufen.

Kettenreaktion: Weil ein Energieverteiler auf dem Fun-Deck ausgefallen ist, sind einige Geräte und Gebäude ohne Strom.

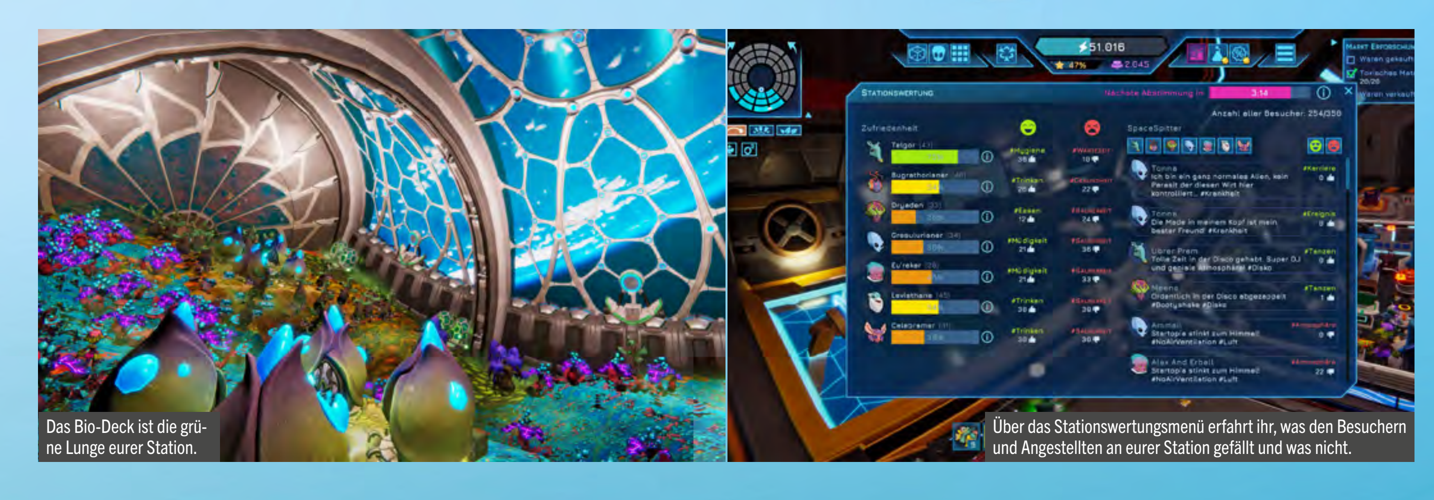
tion kommen und sie wieder verlassen. Ziel ist es stets, die Aliens auf der Station – seien es nun Besucher oder Angestellte – dazu zu bringen, ihre Energie auszugeben. Denn diese Energie treibt die Station und alle eure Gebäude an. Sie ermöglicht euch auch, die Station Schritt für Schritt auszubauen, indem ihr neue Gebäude kauft oder bislang unbenutzte Areale öffnet. Die zweite relevante Währung in Spacebase Startopia ist Prestige, das ihr unter anderem benötigt um neue Gebäude, Besucherarten und Bauoptionen freizuschalten. Und sobald ihr ein Labor gebaut habt, braucht ihr Prestige um Forschungsprojekte durchzuführen und Upgrades für Sicherheitskräfte zu kaufen.

Personalmanagement für Profis

Natürlich funktioniert eine solche Raumstation nicht vollautomatisch, ihr benötigt für viele Gebäude qualifiziertes Personal. Im Laufe des Spiels lernt ihr neun Alien-Völker kennen, die alle spezielle Fähigkeiten haben und daher nur ebenso spezielle Aufgaben erfüllen können. Celebramer feiern für ihr Leben gern und sind daher in den Discos auf dem Fun-Deck am besten aufgehoben. Die bulligen Leviathane eignen sich perfekt als Sicherheitspersonal und Dryaden sorgen auf dem Bio-Deck dafür, dass alle Pflanzen dort gut gedeihen. Wie viel Personal ihr wirklich benötigt, sagt euch das Spiel nicht. Zu wenig und wichtige Stationseinrichten funktionieren nicht oder unzureichend. Zu viel und eure Angestellten sind gelangweilt und kündigen. Und wenn ihr vergesst, sie rechtzeitig zu befördern, gibt es natürlich auch Stress. Neben den Aliens befehligt ihr noch eine Armee von Roboterhelfen, sogenannten Fuzzys, die über verschiedenen Funktionen verfügen. Sie können Gebäude bauen und reparieren, Waren und Rohstoffe transportieren und Müll wegräumen. Ein kleiner Tipp: Man kann nie genug Fuzzys haben. Dummerweise ist die Herstellung nicht unbedingt günstig.

Viel Eigeninitiative nötig

Eine typische Mission startet in der Regel immer harmlos und gemächlich. Ihr baut die wichtigsten Startgebäude wie Kojen, Krankenstation, Lagerräume, Kommandozentrale, Recycling-Anlage und Fabrik auf dem Sub-Deck. Zusammen mit ein paar Atmosphärenfiltern für bessere Atemluft und einigen Müll-Robotern. Dann errichtet ihr die erste Disco und wenn schon verfügbar vielleicht noch ein Café. Zusammen mit weiteren Müllrobotern und noch mehr Atmosphärenfiltern auf dieser Ebene. Für einige der komplexeren Räume wie Discos, Kojen oder Krankenstationen hat das Spiel passende Blaupausen in verschiedenen Größen parat, die euch den Bauvorgang deutlich erleichtern. Danach geht's für einen kurzen Abstecher auf das Bio-Deck, um zu sehen, welche Biome es hier von Beginn an gibt



Das Bio-Deck ist die grüne Lunge eurer Station.

Über das Stationswertungsmenü erfahrt ihr, was den Besuchern und Angestellten an eurer Station gefällt und was nicht.

Auf dem Fun-Deck können Besucher und Angestellte entspannen und die zum Ausbau und Erhalt der Station dringend benötigte Energie ausgeben.

und welche ihr über Terraforming noch schaffen müsst, um für eine ausreichende Versorgung mit Sauerstoff (für eure Atmosphärenfilter) und den diversen Rohstoffen (Fasern, Mineralien, Nahrung und Medizin) zu sorgen. Umso mehr Pflanzen dort wachsen, desto mehr Ressourcen werden generiert. Eure Fuzzys sammeln zwar in regelmäßigen Abständen Material ein, was zu lang liegt, verdirbt aber nach einer Weile. Also müsst ihr oft selber mit Hand anlegen und Waren ins Lager oder direkt in die Fabrik bringen. Allzu viel Abwechslung bietet der Stationsaufbau nicht. Er läuft mehr oder weniger immer gleich ab.

Kämpfe der Marke „Light“

Das ist bei Weitem nicht alles, um das ihr euch kümmern müsst. In einer typischen Mission (oder im freien Spiel) kommt irgendwann noch der Handel mit Gütern über einen Raumhafen hinzu. Sobald ihr über ein Labor verfügt, dürft ihr Upgrades für Gebäude und Kampfeinheiten erforschen. Ja, ihr habt richtig gelesen, gekämpft wird in Spacebase Startopia auch. Sobald ihr eine Sicherheitsstation habt, befehligt ihr bewaffnete Drohnen und (je nach Sicherheitsstation) auch einen Mech. Mit diesen bekämpft ihr Piraten, die euch gelegentlich überfallen, Alien-Monster, die aus Kokons auf dem Bio-Deck schlüpfen oder unliebsame Kontrahenten, die sich auf ebenfalls auf der Raumstation niedergelassen haben. Die Kämpfe sind recht einfach gehalten und bieten auch keine nennenswerten Taktikoptionen. Wer über die größere Feuerkraft verfügt, gewinnt in der Regel.

Nichts für Spieler mit Herzinfarktrisiko

Darüber hinaus passiert gefühlt alle 20 Sekunden was auf eurer Spacebase: Angestellte sind unzufrieden oder kündigen, Händler wollen andocken, Putzkolonnen bieten ihre Dienste an, Hassprediger wiegeln Besucher auf, Rohstoffe verderben, Gebäude müssen repariert werden und Anti-Spaß-Fundamentalisten legen Sprengsätze auf dem Fun-Deck. Je umfangreicher und komplexer eure Station wird, desto stressiger wird es auch für euch und irgendwann versinkt das Ganze fast automatisch im Chaos. Vor allem, wenn ihr neue Gebäudetypen freischaltet und dadurch auch anspruchsvollere Aliens auf die Station kommen, denen einfache Schlafkojen und simple Freizeitaktivitäten nicht genügen. Abstimmungen, die alle paar Minuten unter den Besuchern durchgeführt werden, geben euch ein Rating das zeigt, wie zufrieden diese mit dem Angebot der Station sind. Und nur über positive Bewertungen bekommt ihr das dringend benötigte Prestige, um wichtige Upgrades freizuschalten. Die größten Baustellen könnt ihr in einem entsprechenden Menü einsehen, das euch zu positiven und negativen Bewertungen auch Kommentare der Besucher anzeigt.

Hilfe, ich bin überfordert!

Klingt alles gar nicht mehr so chillig, oder? Das ist auch einer der großen Kritikpunkte an Spacebase Startopia. Denn auch wenn euch kurze Tutorials grundlegende Spielmechaniken vermitteln und die ersten Kampagnenmissionen stets mit



Eine Sicherheitsdrone bekämpft Alien-Monster, die auf dem Bio-Deck aus Kokons geschlüpft sind.



Um für einen reibungslosen Stationsbetrieb zu sorgen, müsst ihr Aliens neun verschiedener Völker, die alle mit speziellen Fähigkeiten ausgestattet sind, beschäftigen.


Auf dem Bio-Deck kommt es darauf an, unterschiedliche Vegetation zu haben, um eine beständige Versorgung mit den wichtigsten Rohstoffen zu garantieren.

immer neuen Features vertraut machen, gibt es viele Details, die euch das Spiel nicht adäquat vermittelt. Vieles müsst ihr auf die harte Tour herausfinden, indem ihr viele Stunden investiert und Sachen ausprobiert. Selbst auf dem einfachsten von drei Schwierigkeitsgraden wird das Geschehen sehr schnell sehr komplex und ihr habt viel zu wenig Zeit, um euch um alle Problemherde zu kümmern. Und oft weiß man gar nicht, was man zuerst machen soll, um die verschiedenen immer weiter steigenden Ansprüche von Besuchern und Angestellten zu erfüllen. Dadurch treten der gelungene Humor und die vielen liebevoll designten Details, vor denen das Spiel nur so sprüht, zu sehr in den Hintergrund. Man hat eigentlich nie Zeit, sich das wuselige Treiben auf der Station mal in Ruhe anzuschauen. Eine Pausenfunktion sucht man hier auch vergebens. Es gibt zwar ein Feedback-System, das euch über Probleme informiert, aber es fehlt an zielgerichteten Tipps und einfachen Mechanismen, mit denen man Missstände in den Griff bekommen kann. Auch die witzige Stations-KI, für die es drei Sprachvarianten gibt (von denen eine wie die der verrückte Computer in Portal klingt), reißt das Ganze nicht heraus. Die englische Sprachausgabe schlägt die deutsche übrigens um Längen.

Technisch ordentliche Umsetzung

Wir haben uns für den Test natürlich die PC-Version angeschaut, die technisch ganz ordentlich geworden ist und wie oben angedeutet mit vielen liebevollen Details und gelungenem Humor glänzt. Einen grafischen Überflieger solltet ihr dennoch nicht erwarten. Menüdesign und die Steuerung mit Maus und Tastatur sind insgesamt gelungen und geben keinen Anlass zur Beanstandung. Wir müssen euch aber davon abraten, Spacebase Startopia mit einem Controller zu spielen. Die Belegung des Controllers ist schon durchdacht und kann mit viel Übung verinnerlicht werden. Die Steuerung mit Maus und Tastatur ist aber um Galaxien besser, schneller und präziser. Und darauf kommt es in diesem Spiel definitiv an. Bildschirmtexte und Spachausgabe gibt es in deutscher Sprache. Die englische Synchro ist aber wie erwähnt deutlich besser. Was angesichts des guten Humors schade ist: Eine richtige Story, die diesen Namen verdient, gibt es in Spacebase Startopia nicht. Lediglich ein Handlungskorsett, in dem die Kampagnenmissionen ablaufen. Daneben bietet der Titel einen „Freies Spiel"-Modus, der euch verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten und Zielvorgaben bietet. Hier könnt ihr euch mit bis zu drei KI-Kontrahenten messen. Einen Mehrspielermodus, den wir uns aus Zeitgründen noch nicht näher anschauen konnten, bietet Spacebase Startopia ebenfalls. ❑

MEINE MEINUNG

Wolfgang Fischer



„Guter Mix aus Sim und Strategie mit nervigen Makeln."

Spacebase Startopia ist witzig, macht vieles richtig und grundsätzlich auch Spaß. Solange man das Geschehen einigermaßen unter Kontrolle hat. Nach einer gewissen Spielzeit versinkt das Ganze aber stets im Chaos und man wünscht sich, man hätte zehn Arme (und genauso viele Mäuse), um auf alles reagieren zu können, was auf der Station passiert. Das Spiel strotzt nur so vor Möglichkeiten und Features, denen man aber nie genug Zeit widmen kann. Ich liebe komplexe, fordernde Spiele, aber was einem die Entwickler hier selbst auf dem einfachsten von drei Schwierigkeitsgraden zumuten, ist einfach zu viel, um durchgehend Spaß zu machen. Ich bin gespannt, wie die Entwickler auf das User-Feedback reagieren und welche Änderungen das Spiel in der Zukunft dadurch noch erfährt. Denn ich möchte gerne noch mehr Zeit auf Spacebase Startopia verbringen. Dann aber bitte mit weniger Stress!

PRO UND CONTRA

- ➕ Komplexes Strategiespiel mit Wirtschafts-Sim-Elementen
- ➕ Umfangreiches Upgrade-System für Gebäude und Einheiten
- ➕ Drei Stationsebenen, die unterschiedliche Herangehensweisen erfordern
- ➕ Detaillierte Grafik mit liebevoll designten Details
- ➕ Gelungener Humor
- ➕ Umfangreicher Kampagnenmodus mit vielen Missionen
- ➖ Selbst auf niedrigstem Schwierigkeitsgrad zu stressig und herausfordernd
- ➖ Wird nach kurzer Spielzeit sehr chaotisch und zu komplex
- ➖ Zu wenig Abwechslung beim Aufbau der Stationen
- ➖ Manche Spielelemente und Mechanismen nur unzureichend erklärt




Ausbaumöglichkeit: Durch das Öffnen von Schotts könnt ihr neue Flächen (im Hintergrund zu sehen) freischalten, auf denen ihr weitere Gebäude und Geräte aufstellen dürft.


Jede Sicherheitsstation verfügt über einen Mech mit starken Angriffsfähigkeiten, die ihr über Forschung weiter verbessern dürft.

Genre: Strategie
Entwickler: FireFly Studios
Hersteller: FireFly Studios
Termin: 09. März 2021
Preis: ca. 35 Euro
USK: nicht geprüft

Von: David Benke

Stronghold Warlords

Ein neues Setting, ein paar neue Gameplay-Elemente: So will Entwickler Fire-Fly Studios der Stronghold-Serie zurück zu alter Stärke verhelfen. Ob das klappt, klären wir im Test.

Ich brauche wohl keinen Hehl daraus machen: Ich liebe Stronghold. Das sollte spätestens klar sein, nachdem ich dem Spiel im vergangenen Jahr ein komplettes Retro-Special auf unserer Website gewidmet habe. Für mich ist der Burgenbau-Simulator von Firefly Studios ein Spiel gewordenes Stückchen Kindheit, ein echter Klassiker, den ich in seiner HD-Version auch heute noch gelegentlich aus der Mottenkiste ziehe, um ein paar schöne Stunden voll Nostalgie zu verbringen. An die folgenden Teile der Aufbau-Strategie-Reihe habe ich allerdings weitaus weniger rosige Erinnerungen: Der Sprung in die dritte Dimension, der 2005 mit dem Teil Zwei erfolgte, gelang Stronghold nicht so gut wie anderen Genrevertretern. Und spätestens, als mit Legends dann Fantasy-Einflüsse ihren Einzug hielten und man plötzlich mit Drachen und Riesen übers Schlachtfeld fegte, war für mich klar: Das ist nicht mehr meins. Umso gespannter war ich darauf, ob Stronghold: Warlords, das nach ein paar Verschiebungen nun endlich am 09. März seinen Weg auf den PC gefunden hat, mich doch wieder in seinen Bann ziehen könnte.

Fühlt sich an wie daheim

Bereits nach ein paar Spielminuten gibt es die erste positive Überraschung: Obwohl mein letztes richtiges Stronghold schon ein paar Jahre zurückliegt, dauert es nicht lange, bis ich mich wieder zurechtgefunden habe. Bereits im Tutorial, das einem die groben Basics beibringt, fühlt man sich als alteingesessener Veteran schnell wie zu Hause: Hier ist meine Karte, hier mein Baumenü, hier die Übersicht über den Gemütszustand meiner Untertanen. Die Handgriffe sitzen, als hätte man nichts verlernt. Es ist fast wie beim Fahrradfahren. Gut, das könnte auch daran liegen, dass sich die Nutzeroberfläche seit dem Serienerstling so gut wie gar nicht verändert hat. Entsprechend wirkt das UI ein



Neue Spieler müssen sich zunächst durch die Thuc-Phan-Kampagne schlagen. Erst danach schaltet ihr die vier anderen Missionsstränge frei.


Natürlich kommt auch das Burgenbauen in Warlords nicht zu kurz.


Die wenigen Cutscenes in Warlords sind eher schlicht gehalten und basieren meist einfach auf In-Engine-Szenen.

In Warlords dürft ihr erstmals Salpeter abbauen, dadurch sind auch Waffen auf Schießpulverbasis möglich.

wenig altbacken. Das hat auf der anderen Seite aber eben auch den Vorteil, dass man sich als Kenner ohne lange Umschweife direkt in die Kampagne stürzen kann.

Hier gibt es zumindest schon mal ein paar Änderungen: Statt wie anno dazumal eine durchlaufende Geschichte um fiktive Königreiche und Charaktere zu erzählen, gibt es nun insgesamt fünf Kampagnen, die sich zumindest grob auf historische Daten stützen und euch durch verschiedenste Epochen der fernöstlichen Kriegsführung geleiten. Los geht's im dritten Jahrhundert vor Christus, wo ihr mit Thuc Phan, einem sagenhaften Herrscher der vietnamesischen Frühzeit, das Tal des Roten Flusses aus dem Würgegriff der Hung-Dynastie befreit. Danach schaltet ihr weitere Missionen frei, die euch über den Verlauf von fast 2.000 Jahren hinweg das chinesische Kaiserreich, den Aufstieg Dschingis Khans oder die Zeit der japanischen Shogune durchleben lassen. Insgesamt erwarten euch 31 Aufträge, in die ihr je nach Schwierigkeitsgrad und Können bis zu 30 Stunden investiert. Abwechslung ist dabei durchaus geboten: Mal müsst ihr eure Burg gegen feindliche Anstürme verteidigen, mal eine gegnerische Festung mit einer begrenzten Anzahl an Truppen einnehmen. Die meiste Zeit seid ihr aber mit der Vorbereitung auf einen Kampf beschäftigt. Entsprechend gilt es, eine funktionierende Waren- und Waffenproduktion aufzuziehen, auf deren Basis dann später eure Kriegsführung fußt.

Ich und mein Holz

Im Gegensatz zu anderen Aufbauspielen, etwa der Anno-Serie, sind die Fertigungsketten dabei recht überschaubar. In Stronghold: Warlords gibt es nur vergleichsweise wenige Ressourcen, die dann auch nur recht selten weiterverarbeitet werden müssen. Zu Beginn kommt ihr beinahe komplett mit Holz durch, mit dem ihr Reis- und Gemüsefelder baut, um eure Nahrungsversorgung zu sichern. Mit Bogen- und Axtmachern lässt sich eine erste Streitmacht zusammenstellen. Im weiteren Spielverlauf wird es dann zunehmend komplexer. Die Japan-Kampagne führt etwa neue Rohstoffe und Gebäude ein. Ihr lernt den Abbau von Stein und Eisen, könnt nun Wälle hochziehen oder Schmieden errichten. Auf der wirtschaftlichen Seite erwarten euch indes Salpeterminen und Seidenraupen-Farmen, die längere Produktionslinien nach sich ziehen. In mehreren Arbeitsschritten wird hier beispielsweise Schwarzpulver hergestellt oder Seidenfaden in hochwertige Kleidung umgewandelt.

Was dabei jedoch wichtig zu erwähnen ist: Diese stückweise Lernkurve hat nichts mit historischer Korrektheit oder gar ausgefeilten Gameplay-Unterschieden der einzelnen Völker zu tun. Dass die vorchristliche Thuc-Dynastie nicht in der Lage ist, Schwarzpulver herzustellen (was ja aus technologischer Sicht durchaus Sinn ergeben hätte), liegt lediglich daran, dass euch die frühen Kampagnen manche Optionen einfach vorenthalten. Im freien Spiel kann später jeder alles bauen. Individuelle Eigenheiten – etwa wie in Age of Empires, wo die Wahl der Kultur eine weitreichende Konsequenz hat – gibt es

Warlords hat ein paar schicke Details, die Grafikh aut einen aber auch nicht vom Hocker.

Bei der Beliebtheit eures Herrschers spielt neuerdings auch der Wohnkomfort der Untertanen eine Rolle.

Kriegsherren gibt es in acht unterschiedlichen Archetypen. Jeder Typ bietet andere Boni.

nicht. Abgesehen von eurem Bergfried bleibt der Look der Gebäude zudem immer gleich. Das finde ich schon etwas schade.

Die hohe Kunst der Diplomatie

Doch nicht nur die Laune des Spielers unterliegt in Stronghold Schwankungen, auch seine Untertanen sind wankelmütige Zeitgenossen: Basierend auf Faktoren wie Glaube, Nahrungsversorgung, Steuern sowie Lebens- und Wohnkomfort variiert die Beliebtheit eures Herrschers. Ist euch euer Volk wohlgesonnen, kommen stetig neue Menschen in die Burg. Macht ihr euch unbeliebt, laufen euch die Leute davon. Entsprechend müsst ihr darauf achten, immer im grünen Bereich zu bleiben – etwa, indem ihr die Essensrationen erhöht. Dabei liefert Warlords nun einen genauen Überblick über eure Materialvorräte: Wie viel Essen produziert ihr gerade und wie viel wird verbraucht? So könnt ihr besser einschätzen, welche Maßnahmen ihr euch tatsächlich leisten könnt. Ebenfalls spannend ist der Angstfaktor: Wenn ihr Pranger und andere Folterwerkzeuge baut, leidet darunter zwar euer Ansehen, dafür steigt aber auch die Produktivität eurer Arbeiter.

Neben dem eigenen Volk solltet ihr auch die anderen Herrscher auf der Karte im Auge behalten. Hier erwarten euch neuerdings die namensgebenden „Warlords“ – KI-gesteuerte Kriegsherren, die auf eure Seite gezogen werden können. Das geht entweder, indem ihr sie gewaltsam in die Knie zwingt, oder auf diplomatische Art und Weise mit Hilfe von Diplomatiepunkten. Die werden automatisch über den Spielverlauf hinweg generiert (neue Gebäude wie Konsulate oder Botschaften bieten dabei Boni) und erlauben es euch, die Loyalität eines KI-Spielers zu erkaufen oder einen Gefallen von ihm einzufordern. Ihr könnt euch von einem Verbündeten etwa Rohstoffe oder Truppen schicken lassen, manche der insgesamt acht Warlord-Archetypen bieten auch passive Boni. Das sorgt für eine zusätzliche taktische Komponente. Einziger Wermutstropfen: Die Kriegsherren sind absolut passiv. Sie bauen keine Gebäude, rekrutieren keine Einheiten und greifen euch auch nicht aktiv an, solange ihr nicht ihr Herrschaftsgebiet betretet. Sie sind quasi generische Requisite, die nur darauf wartet, von euch gefangengenommen zu werden. Frühere Gegenspieler wie der Wolf oder Saladin der Weise hatten da weitaus mehr Charakter.



Auf einer Karte könnt ihr sehen, welche Warlords euch treu sind und Gefallen von ihnen einfordern.

Knackig, aber altbacken

In Sachen Kriegsführung bleibt Stronghold indes gewohnt anspruchsvoll. Gerade die groß angelegten Eroberungen verlangen euch einiges ab: Hier müsst ihr klug mit den vorhandenen Truppen haushalten, Schilde platzieren, mit Bogenschützen die Wälle unter Beschuss nehmen, dann mit Belagerungsgerät die Tore einreißen und schließlich mit der Infanterie einmarschieren. Zur besseren Koordination bietet Warlords sogar noch ein paar Taktik-Optionen: Neben aggressiver oder defensiver Ausrichtung könnt ihr nun auch Formationen auswählen. Jede Einheit verfügt zudem über genaue Werte, was Rüstung oder Schaden angeht. Das hilft, die Vorteile der unterschiedlichen Standard- und Spezialeinheiten zu überblicken und abzuwägen: Baue ich ein Heer flinker, aber leicht gepanzer-



Das Truppen-Repertoire umfasst Standard- und Spezialeinheiten sowie Belagerungsgeräte.

ter Axt-Kämpfer auf? Oder setze ich doch lieber auf langsame aber kraftvolle Schwertkrieger?

Nur in Sachen Inszenierung bleibt noch Luft nach oben. Versteht mich nicht falsch, Warlords sieht nicht schlecht aus. Das neue Setting macht was her, Umgebungen und Gebäude sind schick anzuschauen und auch der Detailgrad nicht zu verachten: Wenn ein Katapult mitten in eure Kompanie trifft, sodass eure Mannen schreiend durch die Luft segeln, ist das echt gut gemacht. Die verwaschenen Charaktermodelle selbst sind aber kein Augenschmaus, genauso wenig wie die sehr rar gesäten Cutscenes. (Nicht, dass die Walls of Text zu Beginn einer jeden Mission besser wären.) Am problematischsten sind allerdings die Auftritte der vier Protagonisten der Kampagne. Die erscheinen immer nur für eine fünfsekündige Animation am oberen rechten Bildschirmrand. Das war schon vor 20 Jahren nicht sonderlich schön anzuschauen, wirkt 2021 allerdings vollkommen aus der Zeit gefallen.

Wo ist die Burgbau-Romantik?

Wenig meckern kann man über den Inhalt: Neben vier Militärkampagnen gibt es noch eine mit Wirtschaftsfokus. Deren Missionen drehen sich meist um die Beschaffung einer bestimmten Anzahl an Ressourcen, wobei ihr nicht nur mit einem Zeitlimit, sondern auch mit zufälligen Ereignissen zu kämpfen habt: Eine plötzliche Dürre kann etwa dafür sorgen, dass eure komplette Ernte ausbleibt oder eines eurer Gebäude unter der brennenden Hitze in Flammen aufgeht. Darüber hinaus gibt es noch angepasste Scharmützel und Freies Bauen. Das könnte angesichts fehlender Technologie-Bäume oder anderer Entwicklungen auf Dauer aber etwas langweilig werden. Gut also, dass ihr dank eines umfangreichen Karteneditors zudem eigene Szenarien erstellen dürft, indem ihr das Map-Layout, die Startgüter oder das Missionsbriefing festlegt.

Zu guter Letzt ist da noch der Multiplayer. Hier tretet ihr mit bis zu acht Spielern auf einer Map gegeneinander an. Dabei lassen sich nicht nur Bots hinzufügen und Teams erstellen, sogar ein Koop-Modus wurde hinzugefügt. Der erlaubt es euch, zu zweit die Kontrolle über ein Volk zu übernehmen. Eine nette Idee, die aber nicht den eklatanten Makel des Mehrspieler-Parts überdecken kann: das Einheiten-Limit. Aktuell dürft ihr pro Spieler lediglich 120 Truppen auf der doch eher beengten Karte platzieren, die ikonischen Riesenheere früherer Serienteile sind so natürlich absolut unmöglich.

Auch andernorts fehlte mir so ein wenig der Charme der alten Stronghold-Spiele. Klar, den vorlauten Informanten gibt's immer noch, auch eure Untertanen gehen unverändert geschäftig ihrem Tagewerk nach und grüßen nett, wenn ihr mit dem Cursor auf sie klickt. Dass eure Einheiten nun jedoch ihre Landessprache sprechen, statt nach einem Angriffsbefehl ein vergnügtes „Hühnerfutter" von sich zu geben; dass ihr euren Mitspielern kein „Klappe, Knappe!" mehr ins Gesicht pfeffern könnt; dass Story und Charaktere so bieder ins Szene gesetzt werden: All das sorgt dafür, dass bei mir (trotz netter Gameplay-Ansätze) die Burg-Romantik von damals nicht nochmal aufkommen wollte. Und daran werden auch die bereits angekündigten QoL- und KI-Verbesserungen, die neuen Maps oder der zusätzliche Warlord Sun Tzu wohl nur wenig ändern. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



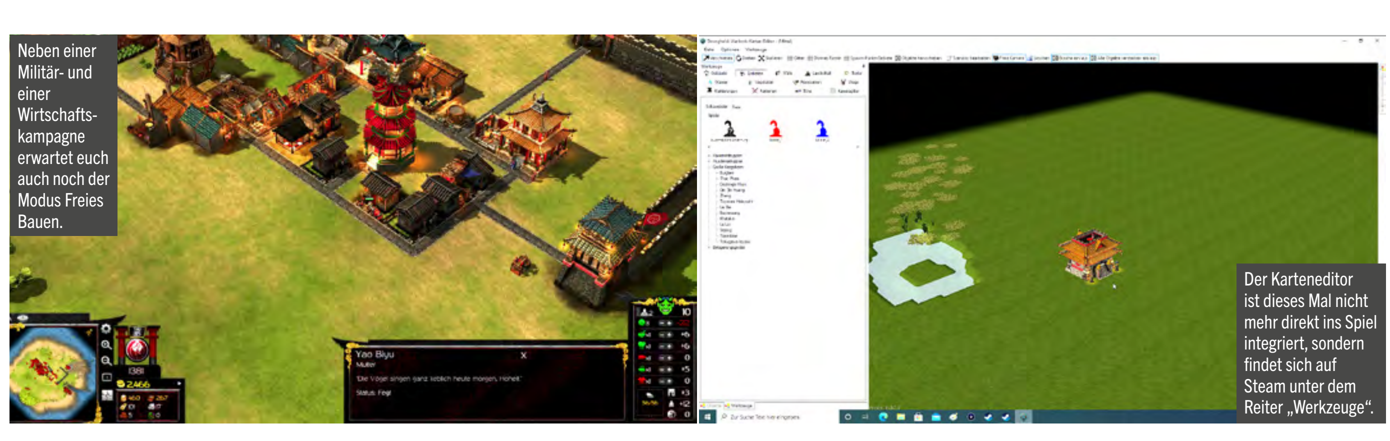
„Ein ordentliches Comeback, aber nicht so toll wie die Originale"

Es mag an der rosaroten Nostalgie-Brille liegen oder der Tatsache, dass ich das europäische Mittelalter als Setting einfach deutlich spannender finde als das fernöstliche: Wenn ich vor die Wahl gestellt werden würde, Stronghold: Warlords oder die HD-Version des Erstlings zu spielen, würde ich immer noch ohne zu zögern zum Klassiker greifen. Das soll nicht heißen, dass Warlords ein schlechtes Spiel ist. Firefly Studios hat mit den namensgebenden Kriegsherren, den Diplomatie-Optionen und frischen Gameplay-Elementen wie Schwarzpulver und Kleidungsproduktion ein paar interessante Neuerungen eingebracht. Serien-Neulinge können hier also durchaus ihren Spaß haben. Wer das originale Stronghold oder Crusader gespielt hat, ist aber einfach eine andere Qualität gewohnt.

PRO UND CONTRA

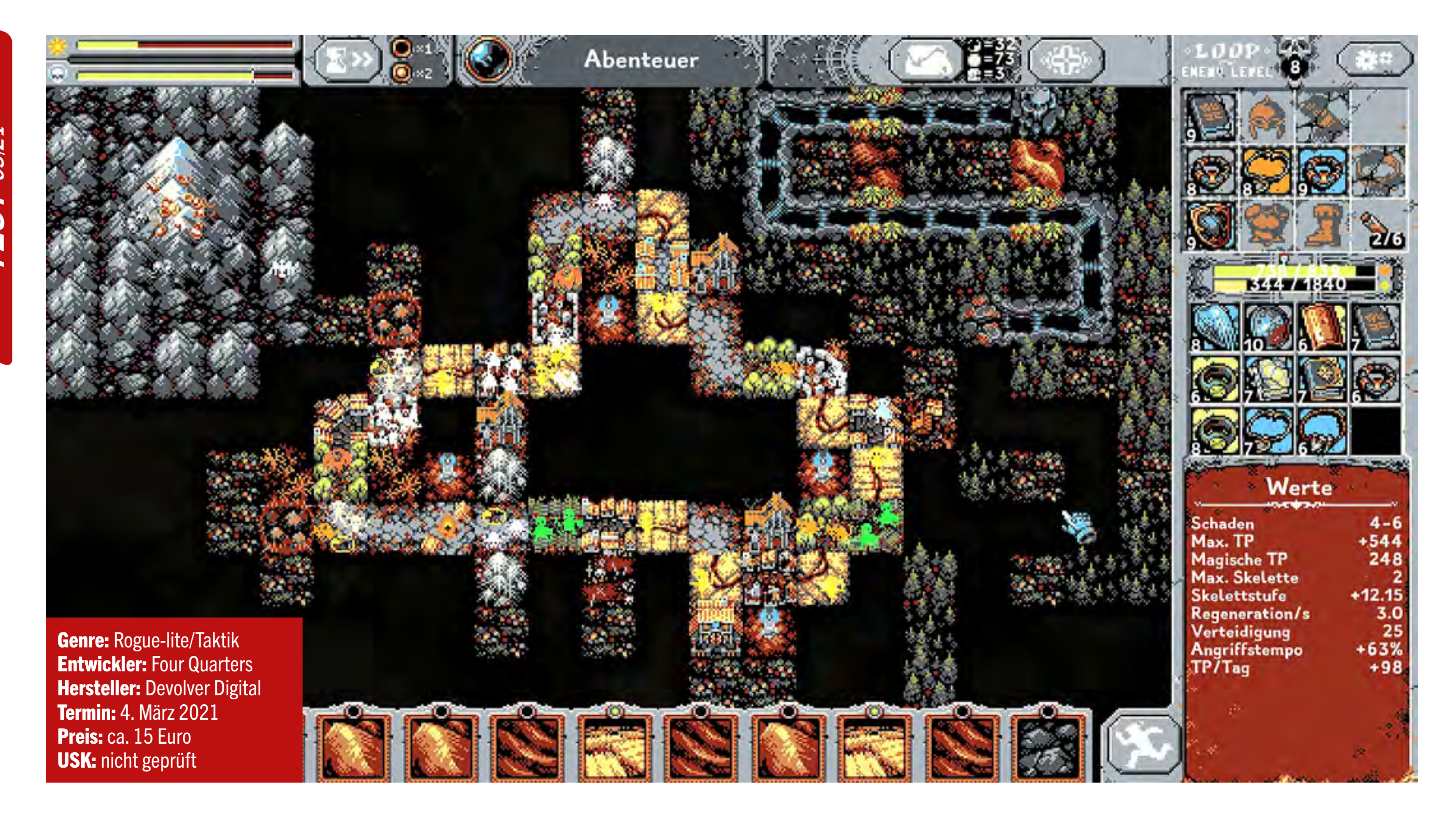
- ➕ Umfangreiche Kampagne
- ➕ Nett präsentiertes, frisches Setting
- ➕ Zusätzliche Komfortfunktionen und Statistiken
- ➕ Diplomatie-Optionen
- ➕ Neue Rohstoffe wie Schwarzpulver und Seide
- ➕ Spannende Spezialeinheiten
- ➕ Zusätzliche Spielmodi wie Freies Bauen und angepasste Scharmützel
- ➕ Multiplayer mit Koop-Feature
- ➕ Umfangreicher Karteneditor
- ➖ Lieblose Inszenierung der Kampagne
- ➖ Teils hässliche Modelle und Texturen
- ➖ Keine spielerischen Unterschiede zwischen den vier Völkern
- ➖ Kriegsherren sind nur Requisite
- ➖ Nur wenige, recht kleine Karten
- ➖ Einheiten-Limit im Multiplayer
- ➖ Nur drei Schwierigkeitsgrade
- ➖ Charme der Originale fehlt





Neben einer Militär- und einer Wirtschafts-kampagne erwartet euch auch noch der Modus Freies Bauen.

Der Karteneditor ist dieses Mal nicht mehr direkt ins Spiel integriert, sondern findet sich auf Steam unter dem Reiter „Werkzeuge".



Genre: Rogue-lite/Taktik
Entwickler: Four Quarters
Hersteller: Devolver Digital
Termin: 4. März 2021
Preis: ca. 15 Euro
USK: nicht geprüft

Loop Hero

Mit einem cleveren Mix verschiedenster Genres entpuppt sich Loop Hero als waschechter Indie-Hit.

Von: Felix Schütz

Hin und wieder gibt es sie noch: Spiele, die mit frischen Ideen und neuen Ansätzen überraschen. Loop Hero ist so ein Spiel, das merkt man schon auf den ersten Blick: Ein kleines weißes Figürchen, nur eine Handvoll Pixel groß, marschiert da eine ebenso pixelige Straße entlang. Der Weg endet dort, wo er beginnt, man dreht Runde um Runde, läuft buchstäblich im Kreis. Loop Hero eben. Der Name ist Programm.

Auf dem Weg lümmeln sich ein paar Schleimmonster, ausweichen kann man ihnen nicht. Der Held bewegt sich vollautomatisch, und das gilt auch für die Kämpfe: Sobald sich der Gefechtsbildschirm öffnet, ist man zum Zusehen verdammt, Befehle, taktische Kommandos – alles Fehlanzeige. Wie kann so etwas Spaß machen? Loop Hero gelingt das seltene Kunststück, denn es kombiniert Auto-Battler-Mechaniken mit cleveren Ideen, die es sich kreuz und quer aus Rollenspielen, Kartenspielen, Aufbaustrategie und Rogue-lites zusammenkratzt. Die Mischung geht auf: Je länger man spielt und experimentiert, desto mehr Spieltiefe kommt zum Vorschein. Prädikat: Suchtgefahr!

Die Welt als Baukasten

Die Story spielt in Loop Hero nur die zweite Geige: Ein böser Lich hält die Welt in einer Zeitschleife gefangen, dabei wurde der Großteil des Daseins scheinbar ausradiert. Außer der Straße, unserem Helden, einem Lagerfeuer und ein paar Gegnern herrscht anfangs gähnende Leere auf dem Monitor. Doch nun kommen wir ins Spiel: Besiegte Feinde hinterlassen Karten, von denen wir im späteren Spielverlauf immer mehr Varianten freischalten, die wir dann zu einem Deck zusammenmischen. Jede Karte dient dazu, den leeren Bildschirm mit Landschaft und Gebäuden zu füllen, was oft gewaltige Auswirkungen hat. Platziert man beispielsweise ein Stück Wald, erhöht sich das Angriffstempo der Spielfigur. Wiesen spenden regelmäßig Heilung und Gebirge lassen den Lebensbalken wachsen. Gebäude werden dagegen direkt an dem Weg platziert: Friedhöfe und Spinnennester spawnen Skelette und gefräßige Achtbeiner, Dörfer lassen Feinde zu Minibossen aufsteigen, bei Ruinen gibt's Ressourcen und nervige Riesenwürmer, die uns auf Distanz angreifen. Mehr Gegner bedeuten mehr Karten, mehr Karten bedeuten mehr Aufbau, mehr Aufbau bedeutet mehr Überlebenschancen – alles ist auf durchdachte Weise verbunden.

Clever kombinieren

Mit jeder ausgespielten Karte füllt sich außerdem ein Fortschrittsbalken; ist der am Limit, erscheint ein Bossgegner, der es wirklich in sich hat. Wer siegen will, muss lernen, wie sich Landschaftskarten und Gebäude kombinieren lassen. Beispiele gefällig? Neun Gesteinsfelder ergeben zusammen ein Gebirge, das extra viele Lebenspunkte





Spiel in vier Akten: Indem wir Bosse knacken, schalten wir höhere Schwierigkeitsgrade frei.





Mit gesammelten Ressourcen bauen wir das Dorf immer weiter aus.

spendiert, als Nebeneffekt aber auch gefährliche Harpyien erzeugt. Wälder lassen sich mit einem Blitzturm zu Aschewäldern verwandeln, dann wird der Tempobonus in Magieschaden umgerechnet. Flüsse verdoppeln mal eben den Ertrag von umliegenden Feldern und wandeln Wüsten in nützliche Oasen um. Bei den Gebäuden am Wegesrand verfährt man nach dem gleichen Prinzip: Platziert man ein Vampirschloss direkt neben einem Dorf, spawnen dort drei Runden lang gefährliche Untote. Wer sich durchkämpft, darf danach bessere Belohnungen einstreichen. Zehn Gebirge lassen zufällige Goblinlager erscheinen, aus denen starke Nahkämpfer spawnen. Und an Haine lassen sich auch Bluthaine anlegen, die geschwächte Gegner automatisch zu Boden reißen.

Welche Möglichkeiten sich bieten, verrät uns das Spiel nicht. Richtig so! Den meisten Spaß macht Loop Hero nämlich dann, wenn man einfach drauflos probiert und nützliche Kombinationen entdeckt, die neue taktische Möglichkeiten liefern. Die Stunden vergehen dabei wie im Flug: Bis man alle vier Bosse besiegt und alles freigeschaltet hat, können locker 20 bis 30 Stunden vergehen. Für gerade mal 15 Euro ein sehr guter Gegenwert.

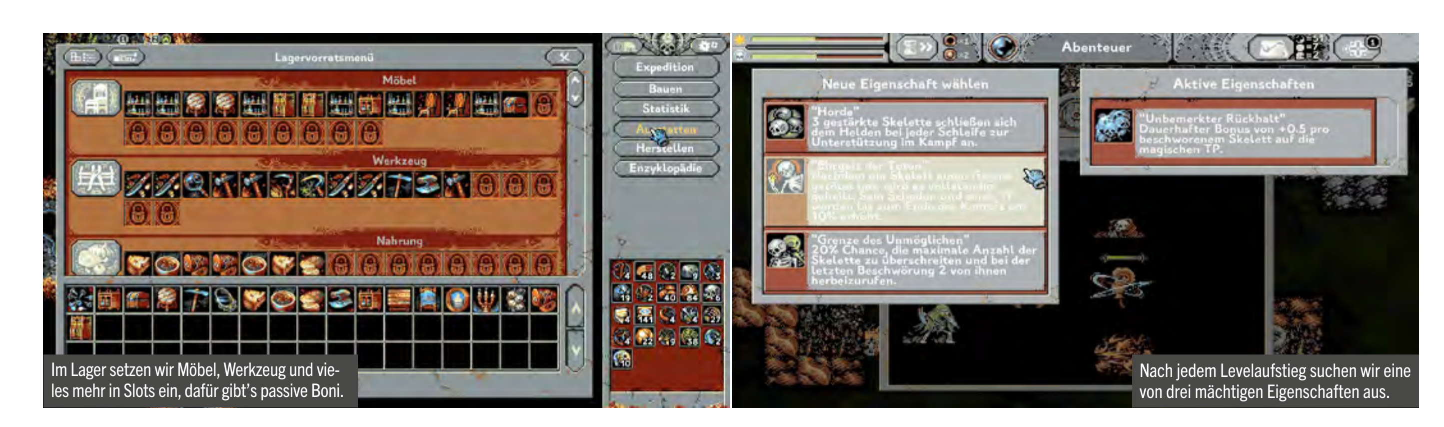
Kämpfe laufen vollautmatisch ab, als Spieler hat man keinen Einfluss auf den Ausgang.

Vor jedem Run legen wir fest, welche Gebäude und Umgebungskarten im Stapel landen.

Beute im Überfluss

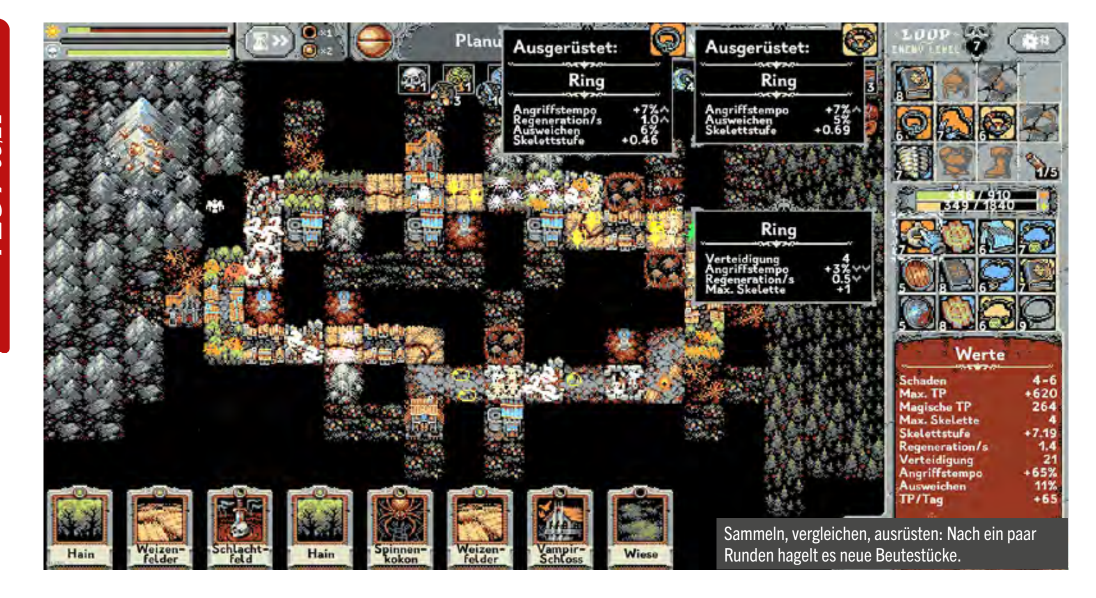
Der Aufbaupart ist aber längst noch nicht alles. Besiegte Gegner hinterlassen nämlich nicht nur Umgebungskarten, sondern auch wertvolle Ausrüstung, die wir unserem Helden anlegen müssen. Beute gibt's in vier Qualitätsstufen; je besser die Qualität, desto mehr passive Eigenschaften haben die Schwerter, Rüstungen, Helme, Ringe, Schilde und vieles mehr. Beute gibt's nicht nur im Überfluss, sie wird auch automatisch aufgesammelt und rauscht nur so durch unser Inventar, das jederzeit am rechten Bildschirm eingeblendet wird. Damit wir in Ruhe die Werte der Ausrüstung studieren können, lässt sich das Geschehen per Rechtsklick pausieren und fortsetzen. Das ist auch bitter nötig, denn die Wahl der passiven Eigenschaften will wohl überlegt sein: Soll unser Krieger lieber langsam Lebenspunkte regenerieren? Oder stattdessen mit jedem Hieb ein wenig Kraft von seinen Feinden absaugen? Soll er Angriffe kontern oder lieber ausweichen? Setzen wir auf Verteidigung oder einen großen Lebenspool? Was anfangs trivial wirkt, entscheidet am Ende darüber, ob man es lebendig durch die nächste Zeitschleife schafft.

Mit jeder vollendeten Schleife steigen die Gegner einen Level auf, aber auch die Beute wird besser. Dadurch sind wir rund um die Uhr damit beschäftigt, Items auszutauschen, Werte abzugleichen und knifflige Entscheidungen zu treffen – das motiviert! Nebenbei sammeln wir durch besiegte Gegner auch Erfahrung, steigen im Level auf und dürfen uns dann eine von drei passiven Eigenschaften aussuchen, was große Auswirkungen auf die Ausrüstung unserer Spielfigur hat. Auch hier greifen die Spielmechaniken geschickt ineinander. Allerdings spielt sich Loop Hero dadurch gerade in den ersten Runden noch etwas lahm und eintönig: Erst wenn ein paar Umgebungskarten verteilt sind, wenn Gegner spawnen und die Beutejagd in die Gänge kommt, nehmen Tempo und Spielspaß deutlich an Fahrt auf.



Im Lager setzen wir Möbel, Werkzeug und vieles mehr in Slots ein, dafür gibt's passive Boni.

Nach jedem Levelaufstieg suchen wir eine von drei mächtigen Eigenschaften aus.



Sammeln, vergleichen, ausrüsten: Nach ein paar Runden hagelt es neue Beutestücke.

Drei Helden, ein Ziel

Anfangs steht uns nur ein Krieger zur Auswahl, später schalten wir mit Schurke und Nekromant zwei weitere Klassen frei. Jeder Heldentyp spielt sich angenehm unterschiedlich: Während der ausgeglichene Krieger mit Kontern, Rundumschlägen, Lebensabsaugung und hoher Defensive punktet, ticken die beiden anderen Klassen ein wenig anders. Der Schurke sammelt beispielsweise als einziger Held keine Ausrüstung, sondern erhält von besiegten Feinden lediglich Trophäen. Nach jeder durchmarschierten Runde werden die Trophäen gegen einen ganzen Schwung hochwertiger Items eingetauscht, die man dann anlegen darf. Hohe Angriffsgeschwindigkeit gepaart mit der Chance auf kritische Treffer machen den zerbrechlichen Schurken zur Kampfmaschine, insbesondere wenn man die goldene Karte „Arsenal" einsetzt, durch die jeder Held einen weiteren Inventarplatz erhält. Der Schurke kann dadurch Amulette anlegen, die eine zusätzliche Schutzbarriere im Kampf aufbauen – enorm nützlich!

Diese Fähigkeit zählt beim Nekromanten dafür schon zur Standardausstattung. Der Totenbeschwörer kämpft allerdings nicht selbst und ist schlecht gepanzert. Stattdessen lässt er im Kampf mehrere Skelette und Untote antreten, die sich automatisch durch die Gegnerreihen pflügen. Das ist ungeheuer mächtig, allerdings bleiben auch ein paar wichtige Details im Charakterbogen ungeklärt: Sollte man als Nekromant lieber die Skelettstufe steigern oder die Anzahl der Kämpfer erhöhen? Wofür steht Beschwörungsqualität? Und wie wirkt sich Angriffsgeschwindigkeit auf die untoten Diener aus? All das verrät Loop Hero leider nicht, man muss es sich selbst zusammenreimen. Hat man das System aber erst mal kapiert, macht der Nekromant genau so viel Spaß wie die anderen beiden Klassen und sorgt so für ein wenig Abwechslung im Zeitschleifen-Alltag.

Dauerhafte Fortschritte

Indem man Karten ausspielt, Gegner besiegt und an Gebäuden vorbeistiefelt, wandern automatisch Ressourcen in unseren Beutesack. Sobald wir die Wegschleife einmal vollendet und unser Lagerfeuer erreicht haben, können wir den Durchgang beenden und unsere komplette Rohstoffladung mitnehmen. Brechen wir den Run dagegen unterwegs ab, vielleicht weil die Lebenspunkte bedrohlich knapp werden, dürfen wir 60 Prozent der Beute nach Hause tragen. Und wenn wir ins Gras beißen, stehen uns nur 30 Prozent der Ressourcen zu. Hier muss man das Risiko stets gut abwägen.

Mit den Rohstoffen kehren wir regelmäßig in ein Lager zurück, das wir nach und nach aufbauen und mit neuen Gebäuden erweitern. Die schalten nicht nur weitere Karten für unser Deck frei, sondern liefern auch dauerhafte Boni: Der Übungsplatz spendiert dem Helden vier Prozent mehr Kampfkraft, Farmen liefern regelmäßig Nahrungseinheiten, das Zelt des Alchemisten fügt ein Crafting-System hinzu und dank der Kräuterhütte dürfen wir unterwegs nützliche Heiltränke schlürfen. Manche Gebäude erweitern außerdem den Lagerplatz, dann dürfen wir verschiedene Werkzeuge und Möbel auf die knappen Slots verteilen, wodurch wir – Überraschung! – weitere passive Boni erhalten. Auch beim Lageraufbau gilt: Das System ist nicht komplex, ergänzt aber prima die übrigen Spielmechaniken. Ein kleiner Kritikpunkt bleibt allerdings: Obwohl jedes Gebäude bewohnt ist, haben wir keine Möglichkeit, mit den Leuten zwischendurch zu plaudern. Wann ein Gespräch stattfindet, bestimmt das Spiel selbst.

Geschmackssache: Der Retro-Stil

Spielerisch könnte Loop Hero kaum moderner sein, doch grafisch fühlt man sich glatt in die frühen 90er-Jahre zurückversetzt: Der Pixellook weckt Erinnerungen an die Ära vergangener MS-DOS-Spiele, als VGA-Auflösung noch das Maß der Dinge war. Das Ergebnis ist zwar übersichtlich und charmant, aber auch nicht gerade detailreich – da haben andere Spiele schon deutlich schickere Retro-Grafiken hinbekommen. Immerhin: Der gewöhnungsbedürfte CRT-Effekt, der an alte Röhrenmonitore erinnern soll, lässt sich abschalten. Außerdem kann man die pixeligen Schriftarten durch zwei scharfe Varianten ersetzen, die wir im Test als deutlich angenehmer empfunden haben.

Passend zur Optik gibt's eine unauffällig dudelnde Hintergrundmusik und stilechte Soundeffekte, die ebenfalls klingen, als hätten sie die letzten drei Jahrzehnte einfach mal verschlafen. Da Loop Hero aber ein Spiel ist, das man bequem nebenher im Fenster laufen lassen kann, lässt sich der Sound auch problemlos abdrehen, das Spielerlebnis leidet nicht darunter. Sprachausgabe gibt es ohnehin nicht, dafür wurden die Texte aber in zehn Sprachen übersetzt, darunter auch Deutsch. Bis auf ein paar Schnitzer im Detail geht die Übersetzung in Ordnung.

Loop Hero ist über Steam, Epic Games Store, Humble Store und GOG erhältlich, der Preis liegt bei knapp 15 Euro. Das Spiel gibt's derzeit nur für den PC, Konsolenumsetzungen sind (noch) nicht angekündigt. Bei dem Erfolg der PC-Version dürfte das aber nur eine Frage der Zeit sein. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Cleverer Genre-Mix fernab vom Mainstream"

Ist Loop Hero ein Must-Have-Titel, den jeder mal gespielt haben sollte? Mit Sicherheit nicht! Dafür sind das gemächliche Tempo, die ständigen Wiederholungen und die Automatik-Kämpfe für meinen Geschmack einfach zu speziell. Spielt man es länger am Stück, kann Loop Hero sogar ein wenig langweilig werden – und trotzdem kam ich tagelang kaum noch von dem Spiel los! Mir gefällt vor allem, wie clever es seine unterschiedlichen Mechaniken verzahnt, ohne dass ich davon anfangs viel mitbekomme: Neue Karten freischalten und kombinieren, Spielwelt aufbauen, Beute ausrüsten, Rohstoffe sammeln, Bosse knacken, Basislager erweitern – alles greift schön ineinander und motiviert mich derzeit bis spät in die Nacht. Mit seinen Eigenheiten und dem Retro-Stil mag Loop Hero vielleicht nicht jedermanns Geschmack treffen und das ist auch völlig okay – immerhin hat es endlich mal wieder etwas Neues zu bieten! Und der Erfolg gibt den Entwicklern recht: Mich würde es jedenfalls nicht wundern, wenn sich schon bald die ersten Nachahmer ankündigen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Originelles, elegantes Spielprinzip
- ➕ Strategischer Aufbau über Karten
- ➕ Drei unterschiedliche Klassen
- ➕ Solider Umfang, günstiger Preis
- ➕ Nette Retro-Präsentation
- ➕ Motivierendes Fortschrittsgefühl
- ➕ Leicht zu lernen
- ➕ Simple Steuerung
- ➕ Optional: scharfe Schriftarten
- ➖ Die ersten Spielphasen werden schnell eintönig
- ➖ Erfolg stark vom Beuteglück abhängig
- ➖ Auf Dauer wenig Abwechslung
- ➖ Manche Funktionen schlecht erklärt
- ➖ Keine freiwilligen Gespräche mit Dorfbewohnern
- ➖ Pixel-Grafik nicht sonderlich detailreich
- ➖ Unauffällige Musikuntermalung



Sharkoon

TG5 RGB Silent PCGH Edition







Bild: Sharkoon

Features der PCGH Edition:

- Gehäuseoberseite komplett geschlossen und ohne abnehmbares Gitter
- Gehäuseoberseite mit Dämmmatte beklebt
- Stahl-Seitenteil mit Dämmmatte beklebt
- Lüfter: Shark Blades RGB Lüfter mit 800 U/Min. bei 12 Volt
- PCGH-Logo aus Metall als Zubehör im Lieferumfang und nicht aufgeklebt



www.pcgh.de/tg5

CAN'T DRIVE THIS

Genre: Rennspiel/Action
Entwickler: Pixel Maniacs
Hersteller: Pixel Maniacs
Termin: 19. März 2021
Preis: 19,99 Euro
USK: ab 6 Jahren

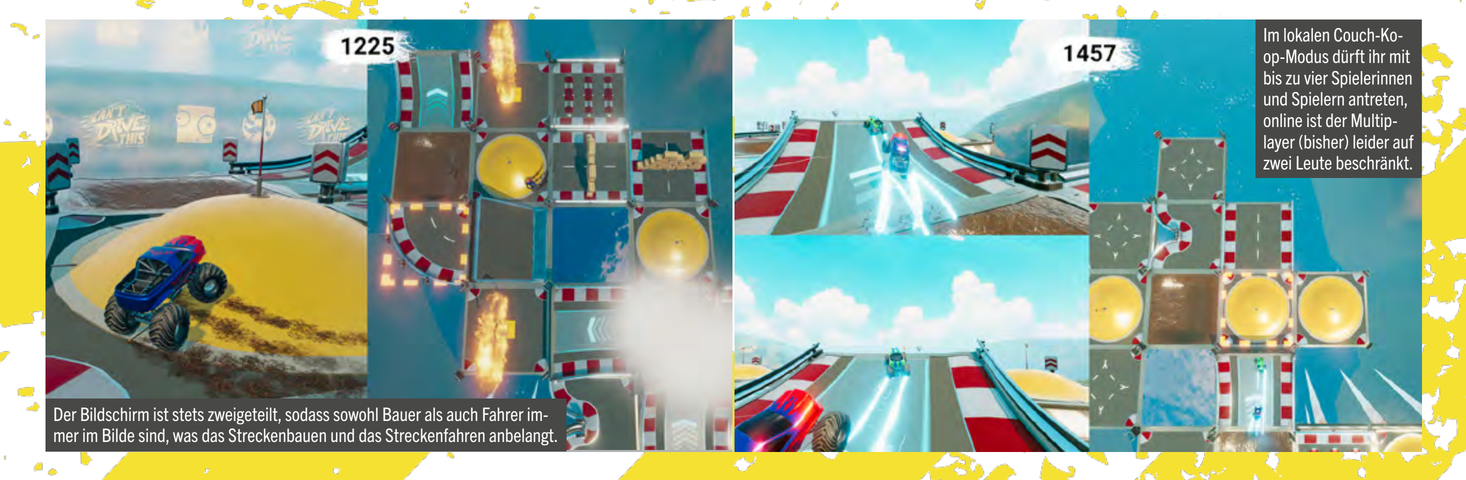
Einer baut die Strecke, der andere fährt einen Monster-Truck, der explodiert, wenn er zu langsam fährt. Klingt interessant? Ist es auch, wie ihr in unserem Test von Can't Drive This erfahrt.

Von: Johannes Gehrling

Fahr deinen Monster Truck, während dein Freund die Strecke baut – mit diesem kurzen Satz von der Produktseite von Can't Drive This ist eben dieses neue Spiel des deutschen Indie-Entwicklerstudios Pixel Maniacs (aus Nürnberg) eigentlich auch schon vollständig beschrieben. Einer fährt, einer baut; und fährt der Wagenlenker zu langsam, dann explodiert der Monster-Truck. Ein simples Spielprinzip also, das für reichlich Spaß sorgt.

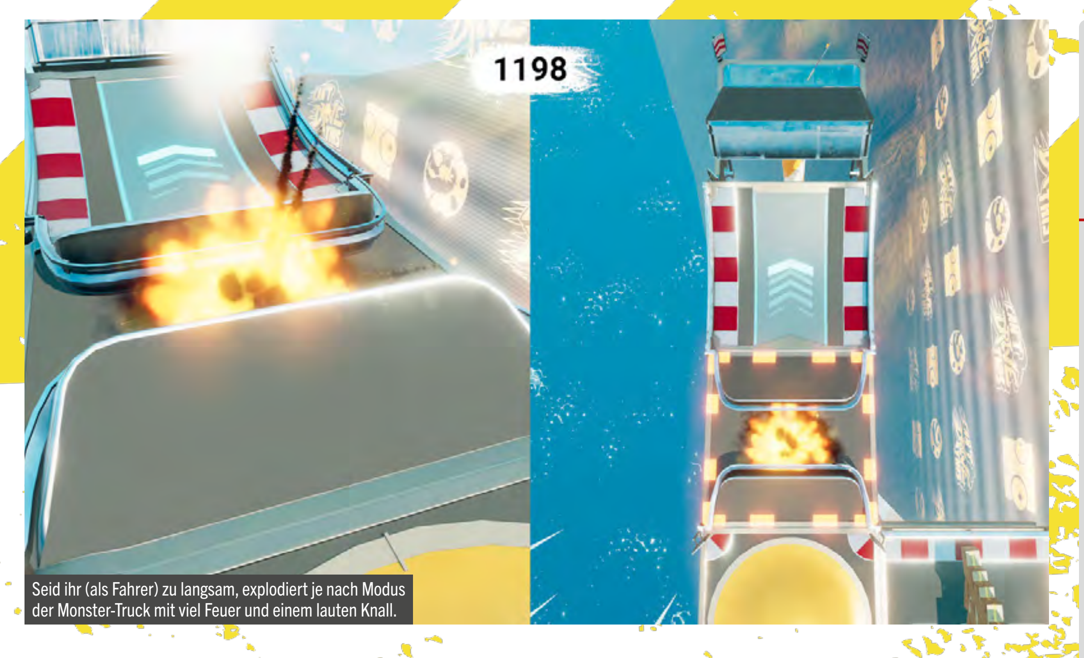
Game of Drones

Gespielt wird Can't Drive This wahlweise lokal mit maximal vier Spielerinnen und Spielern, online geht es höchstens zu zweit zur Sache. Der Hauptmodus namens „Yardage" macht einen Spieler zum Bauer und den anderen zum Fahrer. Der Bauer sieht die Spielwelt von oben und bekommt in bester Tetris-Manier Streckenabschnitte zufällig hingeworfen. Daraus muss er eine zusammenhängende und im besten Fall möglichst leicht fahrbare Strecke für den Fahrer bauen, und zwar so schnell wie möglich. Der Wagenlenker nämlich darf nicht zu langsam werden, sonst explodiert sein Monster-Truck. Das Spielziel ist ein möglichst hoher Punktestand, dafür muss der Truck so weit wie möglich gefahren werden. Bei „Game of Drones" besteht das Zweierteam ebenfalls aus Bauer und Fahrer, hier müssen in der Spielwelt verteilte sogenannte „Holos" eingesammelt werden, um das jeweils nächste Level freizuschalten. Eine Drohne wirft



Der Bildschirm ist stets zweigeteilt, sodass sowohl Bauer als auch Fahrer immer im Bilde sind, was das Streckenbauen und das Streckenfahren anbelangt.

Im lokalen Couch-Koop-Modus dürft ihr mit bis zu vier Spielerinnen und Spielern antreten, online ist der Multiplayer (bisher) leider auf zwei Leute beschränkt.



Seid ihr (als Fahrer) zu langsam, explodiert je nach Modus der Monster-Truck mit viel Feuer und einem lauten Knall.

MEINE MEINUNG

Johannes Gehrling



„Couch-Koop mit viel Spielspaß? Gibt's auch aus Deutschland!"

Mittlerweile gibt es eine wirklich breite Auswahl an spaßigen Couch-Koop-Spielen (mit Online-Modi), die in eine ähnliche Kerbe schlagen und Chaos sowie Hektik auf spielerische Art und Weise nutzen. Overcooked ist hier eine Art Vorreiter, auch Moving Out gehört zu diesem Typ, und mit Can't Drive This nun auch ein Spiel eines deutschen Indie-Entwicklers. Zum Release bietet das Game bereits genug Inhalt für viele Spielstunden mit Freundinnen und Freunden, weitere Modi und mehr Content für Einzelspieler wären in Zukunft wünschenswert. Besondere Erwähnung verdient die innovative Spielidee, die mir in dieser (oder zumindest nur ähnlicher) Form bisher noch nicht untergekommen ist. Persönlich freue ich mich zudem über die technisch gute Umsetzung der Switch-Version, wenngleich es natürlich auf anderen Plattformen ähnlich gut funktioniert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Innovative Spielidee
- ➕ Spaßiger Multiplayer
- ➕ Motivierende Highscore-Jagd
- ➕ Verschiedene Modi
- ➕ Stabile Framerate …
- ➖ … aber grafisch nur zweckmäßig
- ➖ Singleplayer eher langweilig
- ➖ Online kein 4-Spieler-Modus



während dessen EMP-Bomben ab, denen es auszuweichen gilt. Beim Modus „Capture the Egg" für vier Spielerinnen und Spieler handelt es sich um klassisches Capture the Flag, nur mit Eiern statt Fahnen. Den Sieg gibt's für zwei Punkte, also zwei erfolgreich geklaute und ins eigene Lager gebrachte Eier. Im Singleplayer-Modus mit den Namen „Lone Racer" spielt ihr alleine und nehmt abwechselnd die Rolle als Bauer und Fahrer sein. Das Ziel ist es, vor Ende des Zeitlimits möglichst weit zu kommen. Zeitboni gibt's hierbei für das Aufklauben der Holos.

Freischalten!

Zum Spielen zusätzlich motivieren sollen Online-Ranglisten, die direkt ins Game integriert wurden. Außerdem gilt es, allerlei Unlockables in der Garage freizuschalten. Für die Straßenabschnitte sind das neue Beläge beziehungsweise Muster, für den Monster-Truck gibt es mehr zum Freischalten, nämlich zahlreiche Muster, Farben, Nasen, Hüte und Spoiler. Weiterer Content in Form von zusätzlichen Modi und freischaltbaren (rein kosmetischen) Inhalten könnte nach Release von Can't Drive This erscheinen, wenn das Spiel erfolgreich genug ist, verriet uns der Entwickler Pixel Maniacs auf Nachfrage.

Innovative Spielidee

Das mit Unity entwickelte Spiel reißt grafisch sicherlich niemandem vom Hocker, die zweckmäßige Optik genügt aber mehr als aus, um für Spielspaß zu sorgen. Can't Drive This funktioniert am besten als Couch-Koop-Erlebnis, im Idealfall im Rahmen eines feuchtfröhlichen Abends unter Freunden. Zumindest, wenn die Pandemie irgendwann zu Ende ist und solche Abende wieder möglich sind. Bisher ist dieses Spielszenario mehr Wunschvorstellung als wirklich erlebte Realität, das Onlinespielen lässt es aber schon erahnen. Das nämlich funktioniert nicht nur technisch schon vor dem Release reibungslos, es macht auch einen Heidenspaß; besonders, wenn man nebenbei einen Audio- oder Videocall laufen lässt und so miteinander reden kann. Durch Zeitlimitierungen, Mindestgeschwindigkeit des Trucks und das Just-in-Case-Bauen der Strecke kommt mit Hektik und Chaos ein spaßiges Partygefühl auf. Die Spielidee ist innovativ und neuartig, was man über Games heutzutage nicht mehr so oft sagen kann. Dazu kommen der nette Humor bei den Videotutorials und ein stimmiger Rock-Soundtrack.

Couch-Koop-Kerbe

Wird Can't Drive This der nächste globale Hit, der Among Us oder Fortnite ablöst? Wohl eher nicht. Gut möglich aber, dass das Spiel in Zukunft genannt wird, wenn es um spaßige und ungewöhnliche Multiplayer-Erlebnisse geht, die in die Kerbe von Overcooked oder Moving Out schlagen. Schade ist, dass es online keinen Vierspieler-Modus gibt, aber der könnte nach Release noch per Update dazukommen. Ebenso wünschenswert wäre mehr Singleplayer-Angebot als ein einziger Modus, der leider nicht allzu viel Spaß bereitet. Davon abgesehen aber könnt ihr mit Can't Drive This auf Switch, Playstation 4, Xbox One, PC und Playstation 5 (für die neue Sony-Konsole sogar als Retail!) aber eine schöne Zeit mit euren Freundinnen und Freunden verbringen – und zwar immer und immer wieder, jedes Mal mit dem Anspruch, den letzten Highscore zu knacken. ❑



Euren Truck könnt ihr mit verschiedenen Mustern, Hüten, Spoilern und mehr verschiedenen Teilen individuell gestalten, die ihr erst freischalten müsst.

Euren Truck könnt ihr mit verschiedenen Mustern, Hüten, Spoilern und me Die Grafik von Can't Drive This ist zweckmäßig, aber für den Spielspaß völlig ausreichend. hr verschiedenen Teilen individuell gestalten, die ihr erst freischalten müsst.

DER **EINKAUFSFÜHRER**

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

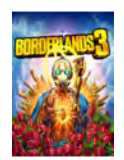
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

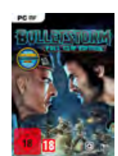
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

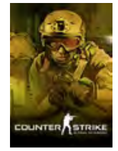
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

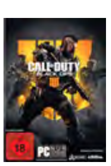
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

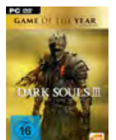
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

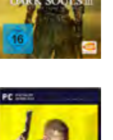
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Sky Haven – Airport-Manager im Early Access

Für Flugzeugenthusiasten gibt es den Flight Simulator und ähnliche Titel, um sich virtuell in die Lüfte zu schwingen. Wer sich aber für die wirtschaftliche Komponente der Luftfahrt und alles, was damit zusammenhängt, interessiert, kann einen Blick auf Sky Haven werfen. Im Spiel der Indie-Entwickler von Real Welders schlüpft ihr in die Rolle eines Flughafen-Managers und müsst einen Airport in all seinen Facetten aufbauen und verwalten. Beginnend bei den bescheidenen Anfängen der kommerziellen Luftfahrt, als kleine Maschinen auf Graspisten landeten, bis hin zum modernen Massentransportmittel, wo Fluglinien einen eingespielten Ablauf am Boden für möglichst geringe Standzeiten erwarten. Interessenten können sich derzeit in der Early-Access-Version von Sky Haven für rund 23 Euro selbst ein Bild machen. Die Fassung bietet bereits zahlreiche Features für den Flugbetrieb bis in die 70er-Jahre, es sind aber auch noch klare Baustellen erkennbar. Potenzial für eine fordernde Wirtschaftssimulation ist aber auf jeden Fall gegeben. **Matthias Dammes**

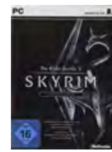




Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

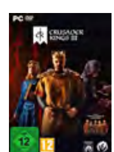
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politische Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

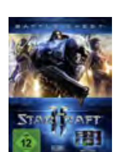
Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

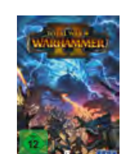
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



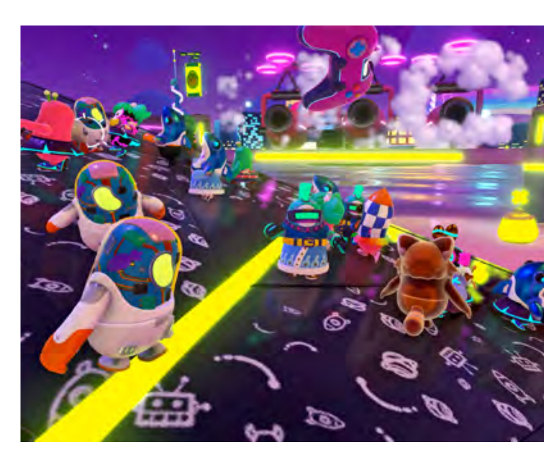
The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Fall Guys: Ultimate Knockout – Season 4

Auch ein Dreivierteljahr nach dem Release erfreut sich das Battle Royale der etwas anderen Art weiter großer Beliebtheit. Damit es auch dabei bleibt, halten die Entwickler von Mediatonic ihr Tempo bei der Veröffentlichung neuer Inhalte bei. Mit der nun gestarteten vierten Saison wurde das Spiel mit den putzigen Jelly Beans wieder um zahlreiche neue Features und Inhalte erweitert. Der thematische Fokus liegt diesmal auf Zukunft, Space und Sci-Fi, allerdings mit einem gewissen 80er-Jahre-Flair. Mit gleich sieben neuen Karten wurden dem Spiel so viele neue aufregende Minispiele hinzugeführt wie bisher in noch keiner Saison. Darunter sind die typischen Rennen und Überlebensmaps zu finden, aber auch neue Teamspiele wie „Basketfall". Bei den meisten Karten machen sich die Entwickler neue Spielmechaniken zu Nutze. So gibt es jetzt Bereiche mit niedriger Schwerkraft, Kraftfelder, die entweder als Hindernis oder Brücke dienen, sowie gefährliche Laser. Mit dem Squad-Modus gibt es nun außerdem einen neuen Spielmodus, der besonders für Leute interessant ist, die gerne mit Freunden im Team spielen. In diesem Modus kämpft nämlich nicht jeder für sich allein. Das Team wird gewertet und kommt entsprechend gemeinsam weiter oder scheidet gemeinsam aus. Um weitere Anreize zu schaffen, regelmäßig in Fall Guys reinzuschauen, haben die Entwickler nun auch tägliche Herausforderungen eingeführt. Dabei lassen sich unter anderem Kronensplitter verdienen, die ab 60 Stück in eine der wertvollen Kronen verwandelt werden. Alles in allem ein Schwung guter neuer Inhalte. **Matthias Dammes**



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2020

Viele Verbesserungen beim Fahrgefühl und der Präsentation hieven die Spieleserie auf ein neues Level. Besonders der gelungene Mein-Team-Modus bringt die Faszination der Königsklasse besser als je zuvor auf den Bildschirm. Toll!

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Maquette – mehr als nur eine Skizze

Für einen Test hat es leider zeitlich nicht ganz gelangt, an dieser Stelle will ich euch aber trotzdem unbedingt Maquette ans Herz legen. Die Idee hinter dem Puzzlespiel ist kreativ: Man befindet sich in einer Kuppel mit Wegen zu vier Orten in den vier Himmelsrichtungen. Der Clou: Die Kuppel samt Anhang steht in einer größeren Version derselben Kuppel, die in einer wiederum größeren Kuppel und so weiter und so fort – in die andere Richtung bis zu einer winzigen Version hin, die mit drei Schritten überquert ist. Ändert sich etwas in einer Version der Welt, so trifft das auch in allen anderen Versionen zu, und wir können auch Gegenstände aus einer Realität in die andere bringen, um etwa einen viel zu großen Schlüssel auf die richtige Größe zu schrumpfen. Pro „Level" ändern sich die vier umgebenden Areale und auch die Puzzleart wird angepasst. Ebenfalls gut gemacht: Die Story, die sich um eine sehr realitätsnahe und erwachsene Beziehungsgeschichte dreht. Fast fühlt sich Maquette an wie ein Walking Simulator, aber einer, in den richtiges Gameplay gepackt wurde – eine gute Kombi. **Lukas Schmid**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



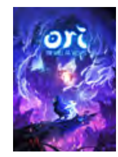
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

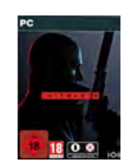
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

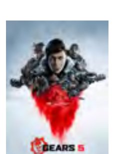
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

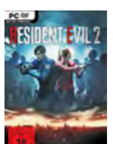
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

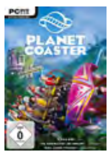
Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



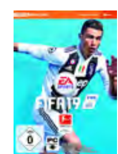
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

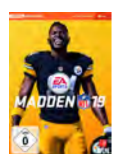
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

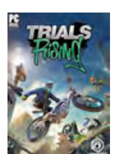
Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

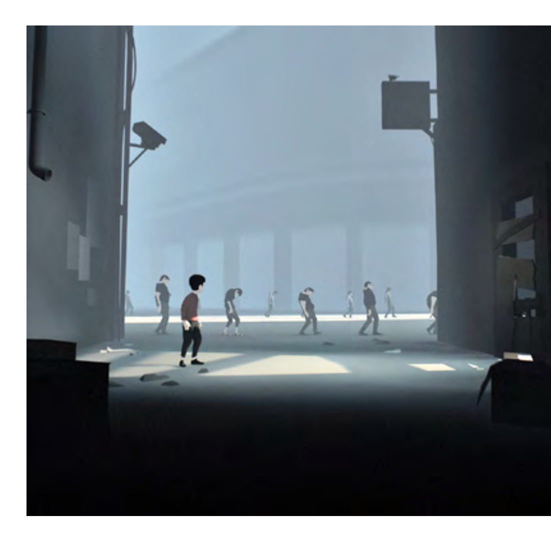
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Planet Zoo: Auf nach Südostasien

Auch rund anderthalb Jahre nach Release ist Planet Zoo nach wie vor ein echter Dauerbrenner für Theme-Park- und Tier-Enthusiasten. Das liegt nicht nur an der unbestrittenen Qualität der Zoo-Simulation oder an den vielfältigen Modding-Möglichkeiten, sondern natürlich auch daran, dass die Entwickler bei Frontier Developments regelmäßig neue Inhalte veröffentlichen. Einige kleinere davon gratis als Inhalt von Patches, andere wiederum in DLC-Paketen, die mit neuen Tieren locken. Von diesen erschien Ende März nun das mittlerweile vierte, das sich thematisch mit Südostasien beschäftigt. Und Frontier lässt sich diesmal wirklich nicht lumpen: Brachten bisherige DLCs fünf neue Tiere, sind diesmal ganze acht mit an Bord. Fortan dürft ihr in eurem Zoo also folgende Spezies begrüßen: Sonnenbär, Nebelparder, Malaysischer Tapir (auch Schabrackentapir genannt, das erschien uns erwähnenswert), Nasenaffe (auch Lukas genannt), Nordsuwalesisches Babirusa, Binturong, Ussuri-Rothund und Großes Wandelndes Blatt. Letzteres ist natürlich für Vivarien gedacht, der Rest der Bande stellt ganz unterschiedliche Ansprüche an sein Gehege und die Gesellschaft darin. Neben diesen Tieren ist auch noch ein neues Szenario mit an Bord, das euch die Kontrolle über den unvollständigen Tierpark Haiwan-Hebat gibt. Dieser liegt in Malaysia inmitten eines tropischen Regenwalds, den bisherigen Bauherren sind aber offenbar die Gelder ausgegangen, weswegen es an euch liegt, alles fertig zu bauen und mit Tieren zu besiedeln – passenderweise natürlich mit denen aus dem DLC, aber auch anderen tropischen Arten. Wer Planet Zoo spielt, um möglichst viele verschiedene Tierarten zu bewundern, für den ist natürlich auch dieser DLC ein Muss, zumal für die üblichen, durchaus fairen 9,99 Euro ja diesmal auch mehr Inhalt dabei ist. Übrigens: Patch 1.50 mit diversen Bugfixes und einigen Gratis-Verbesserungen (Billboards z. B.) erschien ebenfalls am 30. März.

Sascha Lohmüller



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.



IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE

Richard Garriott

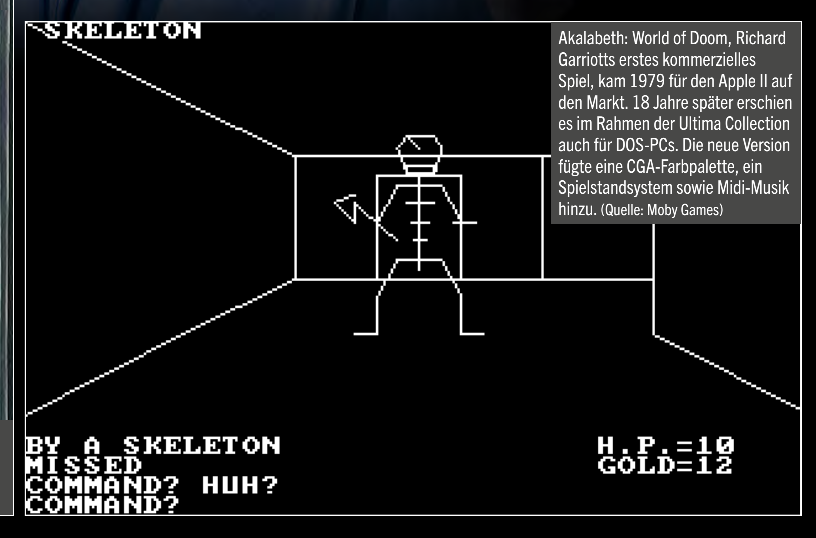
Er erschuf die Ultima-Reihe, war maßgeblich an der Entstehung von modernen MMOs beteiligt und flog sogar auf die Internationale Raumstation ISS: Kaum ein Spieldesigner hat in den 1980er- und 90er-Jahren im Rollenspielbereich für so viel Aufsehen gesorgt wie der Brite Richard Garriott. In diesem Report erzählen wir seine bewegte Lebensgeschichte.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Richard Garriott (hier auf einem Foto aus dem Sommer 2008) konnte sich schon immer für den Weltraum begeistern. Am 12. Oktober 2008 flog er an Bord einer Sojus-TMA-13 Kapsel als erster Spieleentwickler auf die ISS. In der Film-Doku Man on a Mission: Richard Garriott's Road to the Stars (2009) skizziert er die Höhepunkte dieser wohl aufregendsten Phase seines bisherigen Lebens. (Quelle: NASA)



In diesen Zip-Lock-Beuteln mit Druckverschluss verkaufte Richard Garriott Akalabeth: World of Doom. Von dieser Ursprungsversion soll es lediglich zwölf Stück geben. Bei Ebay machten gut erhaltene Exemplare bereits für bis zu 10.000 Dollar die Runde. (Quelle: Moby Games)



Akalabeth: World of Doom, Richard Garriotts erstes kommerzielles Spiel, kam 1979 für den Apple II auf den Markt. 18 Jahre später erschien es im Rahmen der Ultima Collection auch für DOS-PCs. Die neue Version fügte eine CGA-Farbpalette, ein Spielstandsystem sowie Midi-Musik hinzu. (Quelle: Moby Games)



KI-Gegner in Ultima 1: The First Age of Darkness waren – zumindest bei Dungeon-Kämpfen – bereits in der Lage, dem Protagonisten zu folgen. (Quelle: Moby Games)

Richard Garriott kommt am 04. Juli 1961 in der britischen Universitätsstadt Cambridge zur Welt. Den Großteil seiner Kindheit verbringt er jedoch in Nassau Bay, einem prestigeträchtigen Ort am südöstlichen Stadtrand der texanischen Millionenmetropole Houston. Das Besondere an seinem Heimatort: Nur wenige hundert Meter entfernt befindet sich das Johnson Space Center, wo sein Vater als Wissenschaftsastronaut der NASA sein Geld verdient. Owen K. Garriott, der am 28. Juli 1973 im Rahmen der „Skylab 3"-Mission erstmals ins All fliegt, ist Richards großes Vorbild und ein Grund dafür, dass auch sein Sohn bereits in jungen Jahren eine Raumfahrerkarriere anstrebt. Ein weiterer Grund: Praktisch all seine Nachbarn sind ebenfalls angesehene Raumfahrer. „Shuttle-Astronaut Joe Engle lebte zu unserer Rechten und Hoot Gibson, ein anderer Astronaut, der mit dem Shuttle flog, wohnte zu unserer Linken", schreibt Richard Garriott in einem selbst verfassten Artikel bei NBC News (https://www.nbcnews.com/mach/science/nasa-said-no-my-astronaut-dream-so-i-found-another-ncna776056).

Doch schon 1974 – Garriott ist gerade 13 Jahre alt – zerplatzt sein Traum von der Raumfahrerei wie eine Seifenblase. Ein NASA-Arzt stellt eine Sehschwäche fest und setzt Richard darüber in Kenntnis, dass er eine Brille tragen muss – für Personen mit Astronauten-Ambitionen ein klares Ausschlusskriterium. Garriott empfindet große Enttäuschung und Frust, lässt sich davon aber nicht unterkriegen und entdeckt wenig später ein Thema, das ihn mindestens genau fasziniert: Computer.

Auslöser für sein neues Hobby ist eine Fortbildung, für die sein Vater im Jahr 1975 für einige Zeit an die Stanford University wechselt. Owen nimmt seine gesamte Familie mit nach Kalifornien und schreibt seinen Sohn für die dortige High School ein. Die Schule selbst verfügt über eine hervorragende technische Ausstattung und hat unter anderem ein halbes Dutzend sogenannter Teletype-Rechner sowie einige andere Topmodelle der damaligen Zeit in ihrem Besitz. Richard ist begeistert und lernt den Umgang mit diesen Systemen in Rekordzeit. Wieder zurück in Houston, steigt er schnell zum Computercrack der Clear Creek High School auf.

Die Initialzündung: Dungeons & Dragons

Sein Faible für Rollenspiele entdeckt Richard erstmals im Jahr 1977, als er an einem siebenwöchigen Programmierkurs der Universität von Oklahoma teilnimmt. Viele der Kinder vor Ort sind große Fans des Pen-and-Paper-Rollenspiels Dungeons & Dragons, und so dauert es nicht lange, bis sie auch ihn fragen, ob er nicht mal mitspielen möchte. In einem Interview mit dem YouTube-Kanal RMC – The Cave (https://www.youtube.com/watch?v=LU90N4Cbj10) erinnert sich Garriott noch sehr gut an diese aufregende Zeit: „Die Kids dort gingen von Tür zu Tür und gaben jedem neu eingetroffenen Sommercamp-Teilnehmer Spitznamen. Als sie an meine Tür kamen, sagten sie ‚Hi' und ich sagte ‚Hello'. Doch dann meinten sie: ‚Hello? Niemand aus der Gegend sagt Hello. Du musst ein Brite sein, also nennen wir dich British.'"

Garriott liebt seinen neuen Spitznamen und ist spätestens nach dem Feriencamp selbst leidenschaftlicher D&D-Enthusiast, der sich mindestens zweimal wöchentlich mit Freunden zu Brettspielabenden verabredet. „Was als eine Gruppe aus sechs bis acht Personen begann, wuchs schon bald zu einer riesigen Clique aus 50 bis 60 Teilnehmern, die sich jeden Freitag und Samstag trafen und praktisch die ganze Nacht hindurch D&D spielten. Meine Mutter bekochte uns und spielte manchmal sogar mit. Gleiches galt für einige Nachbarn, die sich wunderten, was eigentlich bei den Garriotts los ist", schwärmt Richard gegenüber RMC.

Während Garriott einen Großteil seiner Wochenenden als Dungeon Master verbringt, legt er in der regulären Schulzeit vor allem Wert darauf, seine Kenntnisse in der Programmiersprache Basic voranzubringen. Seine Idee dazu ist ziemlich genial: Er fragt Mathelehrer und Schulleiter, ob sie nicht auch Basic als Fremdsprache anerkennen würden. Da keine Lehrkraft über Kompetenzen auf diesem Gebiet verfügt, schlägt er zudem vor, als Bewertungsgrundlage am Ende des Schuljahres ein auf einem Teletype-Terminalcomputer lauffähiges D&D-Fantasy-Rollenspiel abzuliefern. Die Verantwortlichen willigen ein. Und so beginnt Richard im Herbst 1977 mit der Entwicklung seines ersten Spieleprojekts, das er schlichtweg „Dungeons & Dragons 1" nennt.

Da die Teletype-Rechner der späten 70er aber weder über komfortable Text-Editoren noch über Compiler verfügen, schreibt Garriott den gesamten Programmcode zunächst in einem Notizbuch feinsäuberlich auf und überträgt das



Während das Original von Ultima 2: Revenge of the Enchantress (1982) nur in vierfarbiger CGA-Grafik erstrahlt, sorgte ein kostenloser EGA-Fan-Patch aus der Feder von Michael C. Maggio später für eine Farbpalette mit insgesamt 16 Farben. Ihr findet ihn unter http://exodus.voyd.net/projects/ultima2/. (Quelle: Moby Games)



Richard Garriott war ein großer Fan physikalischer Dreingaben. Für Ultima 2: Revenge of the Enchantress konnte er Publisher Sierra On-Line überzeugen, diese Stoffkarte beizulegen.v (Quelle: Moby Games)

Ganze dann mit einem speziellen Gerät auf Lochstreifenbänder, die dem Computer als Speichermedium dienen. In den letzten zweieinhalb Jahren seiner High-School-Zeit programmiert Garriott auf diese Weise insgesamt 28 „Dungeons & Dragons“-Spiele, jedes technisch einen Tick besser als das vorherige.

Akalabeth: Der Urvater der Ultima-Reihe

Je höher die Versionsnummer seiner Spiele, desto frustrierter ist Richard jedoch ob der veralteten Technik. Er selbst würde nämlich viel lieber auf einem Apple II programmieren. Weil er sich diesen Traumrechner aber nicht leisten kann, geht er eine Wette mit seinem Vater ein: Richard wettet, dass er das Spiel auf einem Apple II zum Laufen bringt. Sollte ihm das gelingen, müsste sein Vater die Hälfte der Kosten für den damals mehrere tausend Dollar teuren Apple II bezahlen. Owen Garriott traut seinem Sohnemann dieses Kunststück zunächst nicht zu, muss sich allerdings schon bald geschlagen geben. Denn mit „D&D28b“ liefert sein Sprössling eine astreine Apple-II-Umsetzung seines 28. Dungeon-&-Dragons-Spiels ab.

Auch Richard ist sehr zufrieden und zeigt sein mittlerweile in Akalabeth umbenanntes Werk wenig später John Mayer, dem Besitzer eines Elektronikladens namens ComputerLand, in dem er sich regelmäßig etwas dazuverdient. „Richard, dieses Spiel ist viel besser als alles, was wir vorne im Laden haben!“, soll Mayer laut Garriott damals gesagt haben. Gleichzeitig rät er seinem Angestellten dringend, das Spiel kommerziell zu veröffentlichen. Der damals 18-Jährige lässt sich das natürlich nicht zweimal sagen und nutzt 200 Dollar seiner hart verdienten Ersparnisse, um die Spielanleitung zu vervielfältigen, das Game auf 5 ¼-Zoll-Disketten zu kopieren und das Ganze in Ziplock-Beuteln mit Druckverschluss für 20 Dollar pro Stück zu verkaufen. Witzige Anekdote: Der Cover-Schriftzug von Akalabeth: World of Doom, dessen Entwicklung Garriott etwa sieben Wochen Arbeit kostet, stammt aus der Feder seiner künstlerisch begabten Mutter.

Spielerisch ist das 22 Kilobyte große Akalabeth bereits deutlich komplexer als viele der damals veröffentlichten Apple-II-Titel. Der Held, wahlweise ein Magier oder ein Krieger, erkundet eine aus der Vogelperspektive dargestellte Karte, deckt sich in Städten mit neuer Ausrüstung ein und holt sich im Schloss bei Quest-Geber „Lord British“ neue Missionen ab. Letztere führen den Protagonisten in immer komplexere Dungeons, in denen am Ende ein immer schwieriger zu knackender Boss wartet. Das Interessante dabei: Sämtliche Dungeons sind nicht nur zufallsgeneriert (was für hohen Wiederspielwert sorgt), sondern auch aus der First-Person-Perspektive dargestellt und schrittweise begehbar – eine Darstellungsform, die sich Garriott aus Muse Softwares Labyrinth-Spiel Escape (1978) für den Apple II abgeschaut hat. Als Inspirationsquelle für den Namen dieses allerersten Rollenspiels mit 3D-Dungeons dient Garriott indes ein Kapitel aus J.R.R. Tolkiens Silmarillion, das die Überschrift „Akalabêth” (Adûnaïsch für „die Versunkene“) trägt.

Richard Garriotts erster Publishing-Deal

Durch eine glückliche Verkettung von Zufällen dauert es nicht lange, bis die California Pacific Computer Company auf Akalabeth aufmerksam wird und Garriott zusammen mit seinen Eltern zum Hauptquartier nach Davis an die Westküste einlädt. Das Unternehmen überzeugt ihn, einen Publishing-Vertrag zu unterschreiben, der dem Jungspund je fünf Dollar pro abgesetztem Spiel zusichert. Doch damit nicht genug: Firmenchef Al Remmers handelt mit Garriott aus, den Entwicklernamen in den Credits in „Lord British“ zu ändern. Wer wirklich dahintersteckt, soll erst später im Rahmen eines Wettbewerbs der Apple-II-Fachmagazins Softalk bekannt gegeben werden.

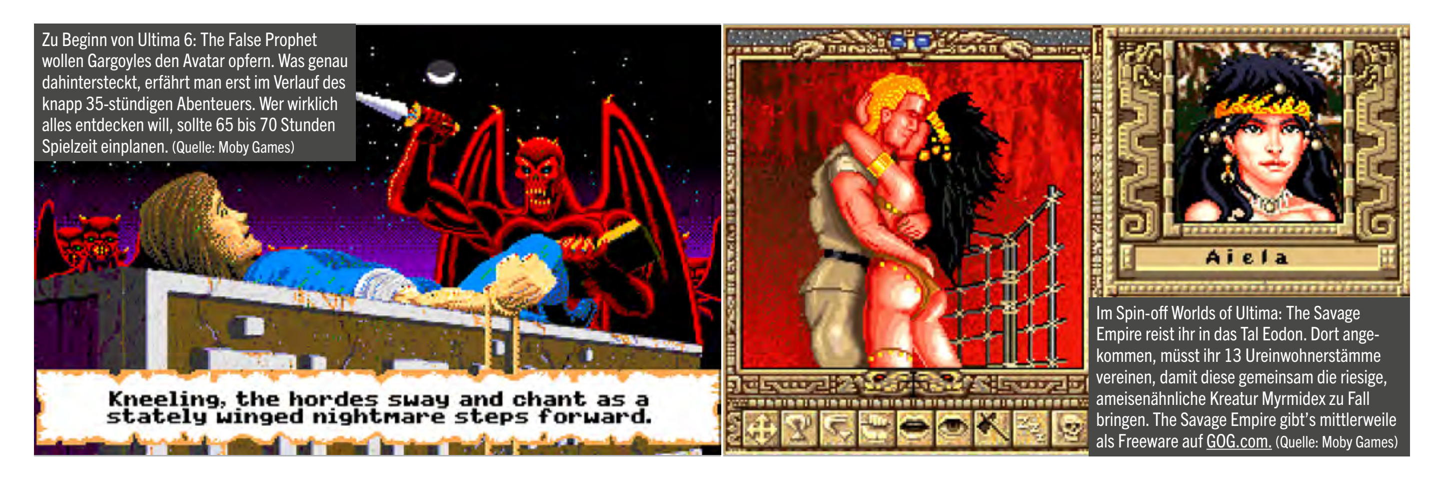
Rückblickend betrachtet ist dieser Deal ein erster großer Meilenstein in Garriotts beginnender Entwicklerlaufbahn, denn Akalabeth: World of Doom verkauft sich sehr gut. Knapp 30.000 Exemplare gehen über die Ladentische. Garriott selbst verdient zirka 150.000 US-Dollar – etwa 85.000 Dollar



Bei Origin arbeitete Garriott immer wieder auch an Spielen außerhalb der Ultima-Reihe. Eines davon ist das kommerziell wenig erfolgreiche, fahrzeugbasierte Autoduel, das Rollenspiel-, Arcade- und Strategieelemente kombiniert. (Quelle: Moby Games)



Nach der Apple-II-Veröffentlichung von Exodus: Ultima 3 erschienen Umsetzungen für mehr als ein Dutzend andere Systeme, darunter auch für Amiga (im Bild) sowie NES. Auf Konsole ist Teil drei der erste Ableger der Reihe. (Quelle: Moby Games)



Zu Beginn von Ultima 6: The False Prophet wollen Gargoyles den Avatar opfern. Was genau dahintersteckt, erfährt man erst im Verlauf des knapp 35-stündigen Abenteuers. Wer wirklich alles entdecken will, sollte 65 bis 70 Stunden Spielzeit einplanen. (Quelle: Moby Games)

Im Spin-off Worlds of Ultima: The Savage Empire reist ihr in das Tal Eodon. Dort angekommen, müsst ihr 13 Ureinwohnerstämme vereinen, damit diese gemeinsam die riesige, ameisenähnliche Kreatur Myrmidex zu Fall bringen. The Savage Empire gibt's mittlerweile als Freeware auf GOG.com. (Quelle: Moby Games)

mehr als das, was sein Vater damals bei der NASA pro Jahr einstreicht.

Ultima: Garriotts 1. RPG-Epos

Bestärkt durch seinen Erfolg, ist Richard hochmotiviert, noch während seines ersten Jahrs an der Universität von Texas sein nächstes Rollenspielprojekt in Angriff zu nehmen. Letzteres trägt zum damaligen Zeitpunkt zunächst den Codenamen „Ultimatum". Als sich jedoch herausstellt, dass ein Brettspielhersteller diesen Namen bereits für eines seiner Tabletop-Spiele verwendet, erfolgt die Umbenennung in Ultima. Unterstützt wird Richard bei seinem Unterfangen vom seinem ComputerLand-Kumpel Kenneth W. Arnold, der sich damals bereits sehr gut mit der Programmiersprache Assembler auskennt und als Erster in diesem Genre die kachelbasierte Grafikdarstellung einer Oberwelt vorantreibt. Zum besseren Verständnis: Die Oberwelt von Ultima ist keine riesige, vorab gezeichnete Grafik, sondern wird vom Code des Spiels aus 14x16 großen Levelbausteinen generiert. Garriott hingegen bleibt Applesofts Basic treu und kümmert sich um den Rest der Design- und Codierungsarbeiten. Eine Ausnahme bilden das Kampfsystem sowie die Soundeffekte. In beiden Punkten unterstützt Arnold ihn mit optimierten Assembler-Routinen.

Inhaltlich ist Ultima anderen Rollenspielen seiner Zeit in vielen Punkten voraus. Zum einen, weil es eine für damalige Verhältnisse riesige, offene und grafisch erstaunlich detaillierte Spielwelt bestehend aus vier Kontinenten präsentiert. Aber auch sonst macht Ultima 1: The First Age of Darkness im Genre einen deutlichen Schritt nach vorn. So kann man unter anderem aus vier spielbaren Rassen (Mensch, Elf, Zwerg und Bobbit) wählen, mit einer Vielzahl von NPCs plaudern, andere Figuren beklauen und in eine – im Gegensatz zu Akalabeth – deutlich komplexere Geschichte eintauchen.

Dreh- und Angelpunkt der Ereignisse ist der dunkle Zauberer Mondain, der den vom ihm erschaffenen Juwel der Unsterblichkeit missbraucht, um die Einwohner des Landes Sosaria zu unterjochen. Aufgrund der finsteren Kräfte des Edelsteins kann Mondain jedoch nicht getötet werden, weshalb der Held eine Zeitmaschine finden muss, um damit in der Vergangenheit zu verhindern, dass Mondain den Stein überhaupt herstellt. Bis es zum finalen Showdown kommt, erlebt der „The Stranger" genannte Held ein verrücktes Zeitreise-Abenteuer, das ihn unter anderem auch ins Cockpit eines Space Shuttles zwängt und mit der Rettung einer Prinzessin beauftragt.

Klingt nach einer coolen Mischung? Definitiv. Die Apple-II-Community jedenfalls ist, genau wie die Fachpresse, ziemlich aus dem Häuschen, als das etwa 40 Dollar teure Spiel am Juni 1981 erscheint. Im ersten Jahr greifen ca. 20.000 Spieler zu, in den Jahren darauf sind es weitere 30.000.

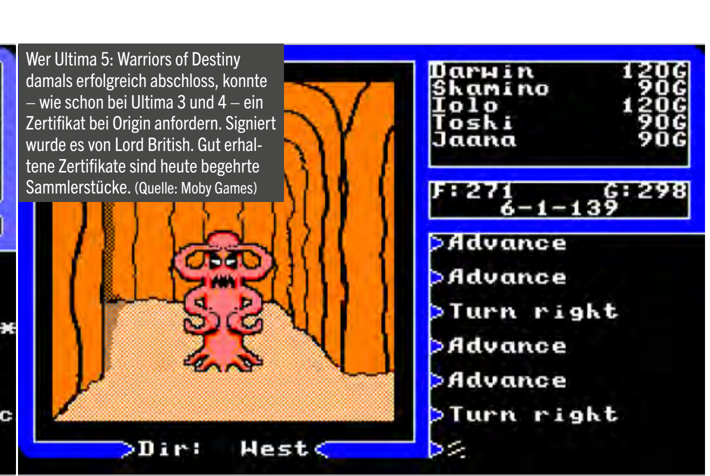
Ultima 2: Mehr von allem

Die Entwicklung von Ultima I: The First Age of Darkness kostete Garriott knapp ein Jahr Arbeit und zeigte ihm immer wieder die Grenzen der Programmiersprache BASIC auf. Um für die Fortsetzung besser gerüstet zu sein, beschließt Garriott, die wesentlich leistungsstärkere Sprache Assembler zu erlernen. Damit dies möglichst rasch klappt, macht ihn Al Remmers mit Tom Luhrs bekannt, der zuvor den Asteroids-Verschnitt Apple-oids für California Pacific programmiert hatte. Luhrs gibt ihm einen einmonatigen Intensivkurs – und Richard erzielt schnell Fortschritte.

Mit seinem Universitätsstudium läuft es hingegen nicht so gut. Besonders prekär: Im Assembler-Kurs der Uni steht Programmieren für den Motorola-M6809-Prozessor aus dem Jahr 1978 im Fokus. Garriott aber hatte sich durch all seine Spieleprogrammierung stets auf den MOS 6502 konzentriert, der im Apple II steckt. Kaum zu glauben: Durch mangelnde Optimierung für die modernere Motorola-CPU rasselt der ansonsten so erfolgreiche Spieleentwickler durch den Assembler-Kurs. Spätestens jetzt ist für Richard klar, dass er keine weitere Zeit mehr mit seiner Ausbildung zum Elektroingenieur verschwenden und sich stattdessen gänzlich auf die Entwicklung von Ultima 2: The Revenge of the Enchantress konzentrieren will.

Und so kommt es dann auch: 18 lange Monate stürzt sich der Spieleentwickler mit vollem Elan auf eine Fortsetzung, bei der er in vielen Punkten eine ordentliche Schippe drauflegt. So können Spieler in Teil zwei unter anderem eine noch größere Karte erkunden, allen Planeten unseres Sonnensystems einen Besuch abstatten und eine noch verrücktere Geschichte erleben. Bösewicht diesmal? Minax, eine geheime Schülerin und Liebhaberin von Mondain, dem Zauberer aus Teil eins. Um seinen Tod zu rächen, nutzt sie Dimensionstore, um Monster in verschiedenen Zeitepochen (unter anderem Steinzeit, Gegenwart und Zukunft) auf die Heimatwelt des Helden – also die Erde – loszulassen. Was folgt, ist eine spannende Hatz durch Raum und Zeit, die man nur dann erfolgreich meistern kann, wenn man in

Auch in Ultima 4: Quest of the Avatar wird gekämpft. Allerdings ist es für das Tugendsystem des Spiels von Vorteil, wenn man Feinde in die Flucht schlägt, statt sie zu töten. (Quelle: Moby Games)



Wer Ultima 5: Warriors of Destiny damals erfolgreich abschloss, konnte – wie schon bei Ultima 3 und 4 – ein Zertifikat bei Origin anfordern. Signiert wurde es von Lord British. Gut erhaltene Zertifikate sind heute begehrte Sammlerstücke. (Quelle: Moby Games)



Ultima Underworld: The Stygian Abyss ist eines der wohl bekanntesten Ultima-Spin-offs. Während es sich anfangs eher schleppend verkaufte, sorgte Mund-zu-Mund-Propaganda doch noch dafür, dass es zum Verkaufshit wurde. (Quelle: Moby Games)

Ultima: Runes of Virtue (1991) war der erste, eigens für den Game Boy entwickelte Ultima-Ableger. Der eher seichte Action-Adventure-Ansatz konnte Serienkenner jedoch nur bedingt überzeugen. (Quelle: Moby Games)

den Besitz des sagenumwobenen Schnellschwerts Enilno gelangt.

Keine Frage, Garriotts spielerische Vision für Ultima 2 ist groß. Aber auch bei der Ausstattung der Spieleverpackung will der Wahl-Texaner den Kunden diesmal mehr bieten, allen voran eine Stoffkarte der Spielwelt. Weil California Pacific mit plötzlichen finanziellen Schwierigkeiten zu kämpfen hat und Garriott zudem noch Beteiligungen aus den Ultima-1-Verkäufen schuldet, fädelt Garriott einen Vertriebsdeal mit Sierra On-Line ein und bekommt das Okay für die Stoffkarte. Als Ultima 2 dann am 24. August 1982 für den Apple II erscheint, findet ein regelrechter Run auf das Rollenspiel statt. Allein 1982 setzt Sierra 50.000 Exemplare ab. Dank Portierungen für eine Vielzahl weiterer Heimcomputer kann man diese Zahl in den Folgejahren zudem noch einmal verdoppeln.

Die Gründung von Origin Systems

Doch es gibt ein Problem: Publisher Sierra entpuppt sich als geldgierige Krake, die Richard für sein Empfinden nicht angemessen genug an den sprudelnden Umsätzen beteiligt. Um das zu ändern, stampfen er, sein Bruder Robert, Vater Owen und Chuck Bueche (er hatte Ultima 2 für den Atari 800 umgesetzt) am 04. März 1983 gemeinsam eine eigene Firma aus dem Boden. Sie nennen das Unternehmen Origin Systems, schlagen ihr Büro in einem Wohnbereich über der Garriott-Garage auf und fassen sogleich die Entwicklung von zwei Debütspielen ins Auge. Einerseits das Weltraum-Actionspiel Caverns of Callisto, das Chuck koordiniert, andererseits den nächsten Teil der Ultima-Reihe, den Richard verantwortet.

Obwohl die Entwicklung nur knapp ein halbes Jahr dauert, gelingt es Garriott, Exodus: Ultima 3 mit zahlreichen Neuerungen auszustatten. Den Anfang macht die Tatsache, dass der Held erstmals zusammen mit einer Gruppe anderer Charakter – die der Nutzer beim Spielstart erstellt – durch die Lande streift. Eine weitere Neuerung stellt ein taktischer Kampfbildschirm dar, über welchen man jeder Figur bei Scharmützeln mit multiplen Feinden nacheinander Befehle erteilt. Dazu gesellen sich größere und detaillierte Städte, 32 Zaubersprüche, insgesamt elf Heldenklassen, mehr Völker und weitere NPC-Interaktionen – etwa die Möglichkeit, jemanden zu bestechen. Nicht zu vergessen deutlich komplexer gestaltete Missionen, die sicherstellen, dass man große Teile der Spielwelt auch tatsächlich bereisen muss. Im zweiten Ultima-Teil ließ sich viel Exploration noch umgehen.

Technisch wiederum stechen vor allem die im Vergleich zum Vorgänger deutlich detaillierter animierten Charaktere, die etwas verbesserte Grafik beim Erkunden von 3D-Dungeons sowie die Unterstützung von Mockingboard-Erweiterungskarten hervor – eine der weltweit ersten Soundkarten. Erzählerisch schließt Teil drei die sogenannte Age-of-Darkness-Trilogie ab und konfrontiert den „Stranger" mit einem gänzlich neuen Bösewicht, der sich als Sprössling von Mondain und Minax erweist und Sosaria einmal mehr ins Chaos stürzen möchte.

Exodus: Ultima 3 – dessen Verpackungen in der Garage der Garriots produziert werden – erscheint am 23. August 1983 zusammen mit einer Stoffkarte, gleich drei (!) Handbüchern und einem aufwändig gestalteten Cover aus der Feder von Denis Loubet. Das Spiel wird zum erhoffen Hit. Ein Hit, der sich insgesamt über 120.000-mal verkauft, Wizardry auf Platz eins der Rollenspiel-Charts ablöst und in den Folgejahren viele andere bekannte RPG-Reihen beeinflusst, darunter Dragon Quest und Final Fantasy.

Ultima 4: Die Geburtsstunde des Avatars

Schenkt man Garriott Glauben, dann leiteten ihm seine ersten beiden Publishing-Partner so gut wie keine Nutzermeinungen weiter. Mit Origin Systems ändert sich das allerdings schlagartig. Es trudelt haufenweise Post ein, und Richard wird zunehmend klar, dass sich zahlreiche Käufer (vor allem Eltern) an den oft unmoralischen Handlungsoptionen (Töten, Diebstahl, Bestechung etc.) bisheriger Protagonisten störten. Hinzu kommt: Bedingt durch das rote Dämonenmotiv auf der Packung von Teil drei muss er sich Satanismus-Vorwürfe von religiösen US-Fundamentalisten gefallen lassen.

Beides in führt dazu, dass Garriott für Ultima 4: Quest of the Avatar – dessen Entwicklung knapp zwei Jahre in Anspruch nimmt – ein gänzlich neues Erzählkonzept entwirft. Seine Idee: Statt der x-ten „Töte alle Bösewichte"-Story hat der Held diesmal die Aufgabe, zum spirituellen Anführer – dem sogenannten Avatar – der Bewohner der Spielwelt Britannia zu werden. Um dieses hohe Ziel zu erreichen, gilt es, Erleuchtung in insgesamt acht verschiedenen Tugenden zu erlangen. Klingt kompliziert, ist spielmechanisch aber clever umgesetzt. Versorgt man beispielsweise einen Armen mit Almosen, erhöht



In Ultima: Worlds of Adventure 2 – Martian Dreams reisen der Avatar und sein Freund Dr. Spector auf den Mars. Dass Dr. Spector optisch starke Ähnlichkeiten mit Warren Spector hat, ist gewollt – Letzterer war der Produzent, Garriott hingegen Kreativdirektor. (Quelle: Moby Games)



Der Avatar als Detektiv: In Ultima 7: The Black Gate gilt es, zu Spielbeginn einen Ritualmord aufzuklären. PC Games wählte es seinerzeit zum zweitbesten Rollenspiel des Jahres 1992. (Quelle: Moby Games)

Ultima 7: Part Two – The Serpent Isle entführt den Avatar auf die namengebende Schlangeninsel. Für Schmunzeln sorgt damals der Kopierschutz, der beim Spielen Informationen aus dem Handbuch abfragt. Liegt man mit den Antworten daneben, plaudern NPCs nur noch Blödsinn. (Quelle: Moby Games)

dies den Wert der Tugend Mitleid. Erkundet man Dungeons, steigt der Wert für Ehre. Meditiert man an Schreinen, erhält man mehr Spiritualität. Streckt man Gegner im Kampf nieder, ohne die Flucht anzutreten, gewährt das Spiel Tapferkeit. Klaut man Gold aus Trunken, sinkt der Wert für Ehrlichkeit etc. Einmal alle Werte auf das nötige Level gebracht, folgt der Aufstieg zum Avatar, der schlussendlich noch den Kodex der ultimativen Weisheit finden muss.

Nicht minder faszinierend ist der Einstieg, bei dem der Spieler die moralisch aufwühlenden Fragen einer Wahrsagerin beantworten muss, was letztendlich bestimmt, mit welcher Charakterklasse man das Abenteuer bestreitet. Nebst diesen brillanten Ideen implementiert Garriott eine 16 Mal so große Spielwelt wie in Teil 3, von Hand designte Räume, die die Dungeons auflockern, ein Crafting-System für Zauber, jede Menge Puzzles und ein Parser-gestütztes Dialogsystem. Vorteil: Erstmals können NPCs auf eine Vielzahl von Fragen reagieren.

Ultima 4: Quest of the Avatar kommt im November 1985 auf den Markt (mit Stoffkarte, zwei dicken Handbüchern und einem Anhänger) und wird von der Fachpresse aufgrund seiner hohen Spieltiefe überschwänglich gefeiert. Der Effekt lässt nicht lange auf sich warten: Rollenspieler greifen – obwohl der Titel zum Start knapp 20 Dollar mehr kostet als vergleichbare PC-Spiele – begeistert zu und bescheren Origin berauschende Umsätze. Bis Mitte 1989 hat das Start-up, nicht zuletzt dank unzähliger Portierungen, über 400.000 Exemplare durchverkauft.

Ultima 5: Die Erfolgsgeschichte geht weiter

Im Jahr 1985 ist Richard der Shooting-Star der Rollenspiel-Szene. Sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen, kommt für ihn allerdings nicht in Frage. Im Gegenteil: Mit Ultima 5 will er sich ein weiteres Mal selbst übertreffen. Bevor das Projekt so richtig durchstarten kann, eröffnet Richard allerdings zunächst einmal Anfang 1987 mit seinem Entwicklerteam eine neue Zweigstelle im steuerlich sehr attraktiven Austin, Texas. Nicht nur das: Richard gibt den Bau einer prächtigen, schlossähnlichen Villa namens Britannia Manor in Auftrag, in der er später unter anderem legendäre Spukschloss-Events abhält.

Richard legte schon immer großen Wert darauf, möglichst viele Teile seiner Ultima-Spiele selbst zu programmieren. Für Ultima 5: Warriors of Destiny fühlt er sich jedoch vom Coden zunehmend ausgelaugt und holt sich weitere Unterstützer wie John Miles, Steve Meuse und Dallas Snell an Bord, der die Produzenten-Rolle übernahm. Eine gute Entscheidung, denn das Team hat viel vor. Zu den spielerischen Highlights zählen eine Importfunktion für Ultima-4-Charaktere, die Einbindung eines Tag-/Nacht-Rhythmus (samt NPCs, die ihren Tagesablauf daran anpassen), die Ergänzung eines Greifhakens und eines fliegenden Teppichs als neue Fortbewegungsmittel sowie ein komplexeres Kampfsystem, das Faktoren wie Rüstung und Magieeffekte berücksichtigt. Auffällig ist außerdem der spürbar erhöhte Detailgrad der nochmals gewachsenen Städte, die jetzt mit einzigartigen Gebäuden auftrumpfen, sowie die Option, mit einer breiten Palette an Umgebungsobjekten interagieren zu können.

Erzählerisch rückt zu Spielstart der korrupte Lord Blackthorn in den Mittelpunkt, der sich nach dem spurlosen Verschwinden von Lord British zum grausamen Tyrannen von Britannia aufschwingt. Im Laufe des Abenteuers gilt es nun, Blackthorn zu stürzen und die drei im Hintergrund agierenden Shadowlords zu Fall zu bringen. Ultima 5: Warriors of Destiny erscheint im März 1988 – ziemlich genau fünf Jahre nach der Gründung von Origin Systems – in einer abermals sehr edlen Verpackung samt Stoffkarte und Prägemünzen und setzt allein in der Startphase 200.000 Exemplare ab und kassiert zahlreiche Auszeichnungen zum Spiel des Jahres.

Ultima 6: Der nächste Rollenspiel-Meilenstein

Ende der 80er-, Anfang der 90er-Jahre spielen 8-Bit-Heimcomputer praktisch kaum noch eine Rolle und sind vielerorts längst durch 16- oder 32-Bit-Systeme abgelöst worden. Auf Microsofts Betriebssystem MS-DOS liegt Gaming zunehmend im Trend. Um diesem Umstand gerecht zu werden, entscheidet sich Garriott für Ultima 6 als Leitplattform für den PC. Bedingt durch das Plus an Hardware-Power spendieren er und Origin-Neuzugang Warren Spector Teil 6 eine ganze Wagenladung spannender Neuerungen. Allem voran eine endlich mit der Maus bedienbare Point&Click-Benutzeroberfläche, die sich Garriott beim 1989 von Origins veröffentlichten Times of Lore abguckt und sämtliche Befehle über die Nutzung von zehn Icons ermöglicht. Ergänzend dazu krempelt er den Gesamtaufbau der Spielwelt stark um. Zum Vergleich: In bisherigen Ultima-Spielen waren wichtige Orte zunächst nur Symbole auf der Oberweltkarte, die dann beim Betreten eine weitere, detailliertere Version des Areals öffneten.



The Silver Seed ist die im August 1993 veröffentlichte Erweiterung zu Ultima V7: Part Two - The Serpent Isle. Damit der Plot mit dem Hauptspiel harmoniert, musste man die Quests des Add-ons beenden, bevor man das Hauptspiel beendet. Garriott war damals Kreativdirektor. (Quelle: Moby Games)

Auch Ultima 8 erhielt ein Add-on. The Lost Vale schaffte es – obwohl komplett abgeschlossen – jedoch nie in den Handel. Schlimmer noch: Origin hatte damals kaum Datensicherungsvorgaben, weshalb der Code mittlerweile als verschollen gilt. Erhalten geblieben sind lediglich die Designdokumente und diverse Screenshots, unter anderem dieser hier. (Quelle: Moby Games)


In den Credits des 1995 erschAction-Adventures Bioforge – das als erstes PC-Spiel überhaupt 3D-Figuren mit Texture Mapping bietet – taucht Garriott als ausführender Produzent auf. (Quelle: Moby Games)


Im August 2007, knapp zehn Jahre nach dem Release von Ultima Online, veröffentlichte Mythic Entertainment mit Ultima Online: Kingdom Reborn eine große, auch grafisch überarbeitete Version des MMO-Dauerbrenners. (Quelle: Electronic Arts)

Diesmal jedoch wird die gesamte Spielwelt auf einer 1024x1024 Bildschirmen großen, im Maßstab vereinheitlichten Karte aus der Iso-Perspektive dargestellt. Lediglich beim Betreten bestimmte Outdoor-Areale und Dungeons wechselt das Spiel zu separaten Maps, die allerdings im Maßstab harmonieren.

Während die neue Iso-Ansicht für Dungeons etwas Spannung herausnimmt, kann Ultima 6 spielerisch trotzdem punkten – unter anderem mit oft mehreren Lösungswegen für ein und dieselbe Problemstellung. Genial: Wer mag, darf in Richards Fantasiewelt gar einen Beruf nachgehen. Dass Ultima 6 zum Release am 01. Juni 1990 gut ankommt und sich unterm Strich mehr als 200.000-mal verkauft, liegt außerdem an der glaubhaft inszenierten Spielwelt sowie der spannend erzählten Geschichte rund um eine Gargolye-Invasion in Britannia, die im Plotverlauf mit einem unvorhergesehenen Twist aufwartet.

Die Spin-off-Phase

Noch während der Entwicklung von Ultima 6 spürt Origin einen zunehmenden Druck, mehr Umsatz machen zu müssen, um die ständig steigenden Entwicklungskosten zu decken. Garriott und sein Team steuern gegen, indem sie zwei Ultima-Spin-offs in Angriff nehmen, die auf der Engine von Ultima 6 beruhen. Zum einen das Fantasy-Rollenspiel Worlds of Ultima: The Savage Empire, das 1990 erscheint und Spieler in eine Urzeitwelt katapultiert. Zum anderen den auf dem Mars angesiedelten Nachfolger Ultima: Worlds of Adventure 2 – Martian Dreams, das ein Jahr später erscheint. Während Garriott bei Worlds of Ultima als Produzent agiert, übergibt er diese Rolle für Teil zwei an Warren Spector und nimmt dafür auf dem Game-Drector-Posten Platz. Beide Spiele scharen durchaus eine Fangemeinde um sich, schlagen kommerziell allerdings keine großen Wellen.

Ganz anders sieht es mit dem im März 1992 erscheinenden Ultima Underworld: The Stygian Abyss aus. Entwickelt von Blue Sky Productions mit Richard Garriott als Game Director, sorgt dieses First-Person-Action-Rollenspiel dank flüssiger 3D-Optik mit Texture Mapping, der Option, nach oben und unten zu schauen, gelungenen Puzzles und einer gut gemachten Geschichte bei Testern wie Spielern für Verzückung, die sich später in über 500.000 verkauften Exemplaren äußerst deutlich niederschlägt.


Ultima 9: Ascension wurde ursprünglich für Voodoo-Karten von 3Dfx optimiert. Als es am 26. November 1999 mit großer Verspätung endlich erschien, lief es zwar super auf Voodoo-Chipsets, jedoch extrem holprig auf den damals bereits deutlich populäreren Direct3D-Karten wie etwa der Riva TNT von Nvidia. (Quelle: Electronic Arts)

Garriotts Team in Austin wiederum veröffentlicht nur einige Wochen später, genauer gesagt am 16. April 1992, mit Ultima 7: The Black Gate den bis dato aufwendigsten Ultima-Ableger. Kein Wunder, denn die von Garriott vorangetriebenen Verbesserungen können sich wahrlich sehen lassen. Die größtenteils offene, vor Details und Interaktionsmöglichkeiten nur so sprudelnde Spielwelt etwa wird erstmals auf dem kompletten Bildschirm angezeigt und holt Serienkenner als auch Neueinsteiger mit einer intuitiven Drag'n'Drop-Steuerung und praktischen Pop-up-Menüs schnell ab. Ebenfalls interessant: Partymitglieder haben nun stets ein Auge auf die Taten des Helden und verlassen schon mal die Gruppe, wenn man dauernd stiehlt und mordet oder ihre Bedürfnisse wie Durst und Hunger vernachlässigt.

Garriott lässt es sich zudem nicht nehmen, die packende Geschichte rund um eine religiöse Sekte mit diversen Seitenhieben auf den damaligen Konkurrenten Electronic Arts zu spicken. Drei storyrelevante, vom Antagonisten geschaffte Generatoren zum Beispiel sind als Würfel, Kugel und Pyramide dargestellt – also genau die drei Symbole, die auch im EA-Logo auftauchen. Nicht minder brisant: Zwei auf den ersten Blick rechtschaffene NPCs mit den Anfangsbuchstaben E und A entpuppen sich im Spielverlauf als brutale Gesetzesbrecher.

Die von Garriott erdachte Geschichte des siebten Teils ist damit aber längst nicht abgeschlossen und wird später noch mit der Erweiterung Ultima 7: Forge of Virtue (September 1992), mit dem erneut eigenständigen Ultima 7 Part Two: The Serpent Isle (25. März 1993) und zuletzt mit dem Serpent-Isle-Add-on Ultima 7 Part Two: The Silver Seed (August 1993) erfolgreich fortgesetzt.

EA übernimmt, Pagan strauchelt

Origin Systems geht es viele Jahre ganz gut. Da die professionelle Spieleentwicklung jedoch immer höhere Entwicklungsbudgets voraussetzt und die Garriott-Brüder durch eine Immobilienkrise in Texas eine Zeit lang Schwierigkeiten haben, frische Investitionskredite zu organisieren, wird Origin Systems im September 1992 für 35 Millionen Dollar von EA aufgekauft. Richard bleibt weiterhin an Bord und werkelt unter Hochdruck an seinem nächsten potenziellen Blockbuster: Ultima 8: Pagan. Ziel ist es – auch seitens der EA-Chefetage –, ein noch breiteres Publikum für die Marke Ultima zu begeistern. Mittel zum Zweck wird ein viel stärkerer Schwerpunkt auf Action- und Plattform-Passagen.

Das Problem: Die Zeit bis zum Weihnachtsgeschäft 1993 ist knapp, weshalb das Team viele Kompromisse eingehen muss. So wird unter anderem das Party-Management gestrichen, aber auch viele serientypische Interaktionen wie etwa Brotbacken, Beerensammeln oder Waffenschmieden, diverse Transportmittel wie Pferde oder Schiffe und vieles andere mehr. Als das Spiel – mit mehreren Monaten Verspätung – am 15. März 1994 endlich in die Läden kommt, sind viele langjährige Ultima-Fans zu recht enttäuscht. Weiterer Knackpunkt: Das Balancing weist Dutzende Ungereimtheiten auf und muss, wie viele andere Aspekte auch, durch einen großen Patch korrigiert werden. Als Ganzes betrachtet kann Teil 8 seine hochgesteckten Ambitionen nur sehr bedingt erfüllen, was letztendlich auch sein kommerzielles Scheitern erklärt.

Selbst Garriott gibt rückblickend Fehler zu und stellt in einem Interview mit dem Online-Magazin CD Mag fest: „Ich habe alles geopfert, um die Anleger zu beschwichtigen.

Das war ein Fehler. Wir haben es schlichtweg drei Monate zu früh veröffentlicht.“

Richard Garriott als Visionär der MMO-Branche

Doch wie so oft befeuern Rückschläge Garriotts Streben nach neuen Erfolgen eigentlich nur noch mehr und er setzt sich die Idee in den Kopf, auf dem langsam, aber sicher wachsenden MMO-Markt Fuß zu fassen. Im Gegensatz zu Konkurrenzspielen wie Meridian 59 (1996) sollen sich in seinem neuen Projekt allerdings nicht Hunderte, sondern Tausende Spieler treffen können. Außerdem legen Garriott und sein Team viel Wert auf eine möglichst interaktive Spielwelt samt Wirtschaftssystem, komplexem Fähigkeitensystem und einer gut erzählten Story. Bemühungen, die sich auszahlen, denn als Ultima Online nach einem umfangreichen Alpha- und Betatest am 30. September 1997 erscheint, geht das Spiel komplett durch die Decke. Allein in den ersten sechs Monaten erreicht man über 100.000 Mitglieder, die je zehn Dollar pro Spielmonat bezahlen. Ultima Online wird zum Dauerbrenner und Wegbereiter für die gesamte MMO-Branche und im Laufe der nächsten Jahre mit insgesamt acht Erweiterungen bedacht.

Aber zurück zum regulären Ultima, in diesem Fall Teil 9 mit dem Untertitel Ascension. Dessen Entwicklung nimmt schon direkt nach Ultima 8 an Fahrt auf, wird dann aber – weil Origin viele Entwickler zur Unterstützung von Ultima Online abziehen muss – erst Ende 1997 wieder richtig fortgesetzt. Doch selbst danach läuft vieles nicht nach Plan, woraufhin mehrere wichtige Entwickler das Team verlassen. Als dann auch noch Projektleiter Ed Del Castillo seinen Hut nehmen muss, übernimmt Garriott das kreative Ruder und stellt Ultima 9 im November 1999 fertig. Anders als bei Ultima Online sind Fans und Fachpresse jedoch weit weniger enthusiastisch. Vor allem die unzähligen Bugs des Spiels sowie die schlechten Anpassungen an Direct3D-Grafikkarten (beides wird durch Patches später stark optimiert) hemmen die Verkäufe und führen dazu, dass EA weiteren Einzelspieler-Ultimas eine Absage erteilt.



Tabula Rasa (2007) von NCsoft Austin ist das zweite namhafte MMO nach Ultima Online, bei dem Garriott Regie führte. Im Mittelpunkt der Handlung steht der Kampf gegen die Alienrasse der Bane, die versuchen, die Menschheit und andere interstellare Spezies auszulöschen. (Quelle: Moby Games)

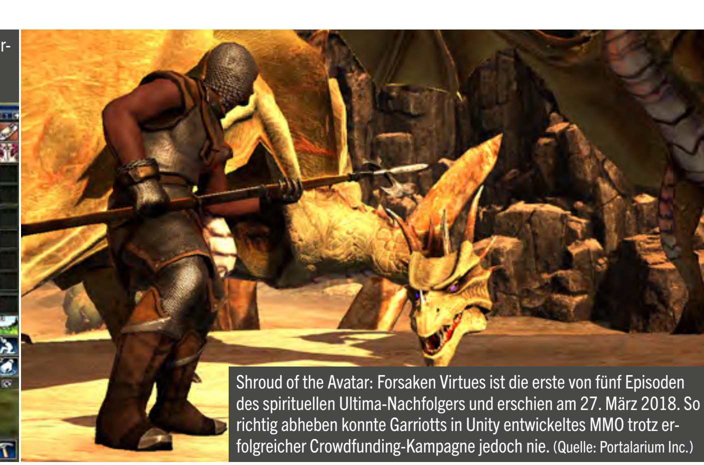
Erst Destination Games, dann Portalarium

Garriott selbst hält es nach dieser Entscheidung nicht mehr lange bei Origin. Zur Jahrtausendwende sagt er Lebewohl, gründet im April 2000 Destination Games und fädelt ein Jahr später – nach Ablauf einer Wettbewerbsklausel mit EA – eine Partnerschaft mit dem südkoreanischen MMO-Riesen NCsoft ein. Destination Games wird in NCsoft Austin umbenannt und nach zäher, knapp siebenjähriger Entwicklungsarbeit erscheint Garriotts nächstes MMO. Tabula Rasa punktet mit einem spaßigen Kampf- und einem durchdachten Klassensystem, erhält solide bis gute Kritiken, kann kommerziell allerdings nie die Sogkraft eines Ultima Online entfachen. Die Folge: Garriott wird – kurz, nachdem er seinen Astronautentraum durch einen kostspieligen Besuch auf der Internationalen Raumstation ISS doch noch verwirklichen kann – von NCsoft gefeuert. Er selbst verklagt NCsoft daraufhin, gewinnt den Rechtsstreit und erhält im Juli 2010 eine Entschädigung von 32 Millionen.

Mit diesem finanziellen Polster in Aussicht wagt Garriott 2009 noch eine weitere Gründung und etabliert im September 2009 das Studio Portalarium, wo er sich fortan der Entwicklung von Shroud of the Avatar, einer Art spirituellem Nachfolger von Ultima Online mit starkem Fokus auf Spielerentscheidungen und Exploration. Flankiert wird der Solo- und Multiplayer-Hybrid von einer großangelegten Kickstarter-Kampagne, die knapp 1,919 Millionen Dollar einspielt. Klingt alles sehr positiv, resultiert zum Release am 27. März 2018 aber leider nur noch in einem durchschnittlichen MMO, das bereits im Oktober desselben Jahres auf ein Free2Play-Modell umgestellt wird.

Heute, knapp drei Jahre später, ist Garriott vor allem als wagemutiger Abenteuer und Präsident des The Explorer's Club tätig – und das im wahrsten Sinn Wortes. Erst im Februar 2021 tauchte er in einem Spezial-U-Boot hinab in den Marianengraben. Weitere Infos zu diesen und anderen Expeditionsunterfangen findet ihr übrigens auch auf seiner offiziellen Webseite. ❑


Während seiner Partnerschaft mit NCsoft fungierte Garriott unter anderem als leitender Produzent der MMOs Lineage und Lineage 2 (im Bild). (Quelle: Electronic Arts)


Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues ist die erste von fünf Episoden des spirituellen Ultima-Nachfolgers und erschien am 27. März 2018. So richtig abheben konnte Garriotts in Unity entwickeltes MMO trotz erfolgreicher Crowdfunding-Kampagne jedoch nie. (Quelle: Portalarium Inc.)

Die Evolution der Koop-Spiele: Von den späten 1970ern bis heute

Koop-Spiele haben eine lange Tradition. Doch welche Entwickler legten eigentlich die Grundsteine für diesen bis heute anhaltenden Trend? In welchen Genres kam das Phänomen in den 80er- und 90er-Jahren so richtig ins Rollen? Welches waren die allerersten 6-Spieler-Koop-Erlebnisse? Und wer hat eigentlich den dynamischen Splitscreen erfunden? All das und mehr verraten wir euch in unserem großen Report zur Evolution des Koop-Gaming.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Im Arcade-Automaten Fire Truck (1978) von Atari, dem ersten echten Koop-Spiel, kommt man nur mit Teamwork weiter. Ein Spieler lenkt den Truck eines Feuerwehrfahrzeugs, der zweite die Räder des angehängten Leiterwagens. (Quelle: Atari)



Auf diesem offiziellen Werbeflyer zu Fire Truck ist das innovative Zwei-Spieler-Setup des Arcade-Automaten noch einmal sehr gut zu sehen. (Quelle: Atari / The Arcade Flyer Archive)

Zusammen spielen statt gegeneinander: Schon in den späten 1970er-Jahren folgen einige Spieldesigner diesem Motto und erschaffen dadurch gänzlich neue Gameplay-Erfahrungen. Eines der ersten Koop-Spiele überhaupt: Ataris Arcade-Automat Fire Truck aus dem Jahr 1978. Programmiert von Howard Delman, haben zwei Spieler hier die Aufgabe, gemeinsam einen Feuerwehr-Leiterwagen durch die kurvigen Straßen einer Stadt zu manövrieren. Spieler A nimmt dafür sitzend in der Fahrerkabine des Trucks Platz und lenkt und beschleunigt, während Spieler B (stehend und mit eigenem Lenkrad ausgestattet) die Steuerung der Räder des angehängten Leiterwagens koordiniert. Über einen weißen Knopf zu ihrer Rechten dürfen sich beide zudem akustisch bemerkbar machen – Spieler A mit einer Hupe, Spieler B mit einer Glocke. Anschließend gilt: Je weiter das Duo kommt, desto mehr Punkte erhält es. Sind bestimmte Abschnitte erreicht, füllt sich die Tankanzeige ein Stück weit wieder auf. Ist der Tank dagegen leer, endet die Partie.

Fire Truck macht für einige Runden lang durchaus Laune, so richtig große Koop-Wellen schlägt es allerdings noch nicht. Dieses Kunststück gelingt Atari erst mit einem anderen Automaten. Gemeint ist das im November 1979 erscheinende Asteroids, genauer gesagt der dort implementierte Koop-Modus Team Asteroids, in dem zwei Piloten gleichzeitig mit jeweils eigenem Schiff auf Asteroidenjagd gehen. Clevere Idee: Friendly Fire ist in diesem Modus deaktiviert, die Spieler können sich also nicht gegenseitig Schaden zufügen. Außerdem verfügt das Team über einen gemeinsamen Vorrat an Schiffen, der zusätzlich motiviert, an einem Strang zu ziehen. Nicht zuletzt durch seinen Koop-Modus erreicht Asteroids damals eine unglaubliche Popularität und führt dazu, dass Atari bis Ende 1980 70.000 Geräte absetzt. Verrückt: Weil Asteroids der umsatzstärkste aller 1980 erhältlichen Arcade-Automaten ist und einige Spielhallenbetreiber mit dem Entleeren der Münzaufbewahrungsbehälter kaum mehr nachkommen, werden eben diese Auffangbehältnisse vielerorts sogar gegen deutlich größere Versionen ausgetauscht.

Zu den allerersten Arcade-Actionspielen mit Koop-Modus zählt darüber hinaus Rip Off von Cinematronics. Die Idee des im März 2020 im Alter von 69 Jahren verstorbenen Spieldesigners Tim Skelly: Statt Himmelskörper zu zerbröseln, müssen zwei Spieler – jeweils an Bord von rudimentär dargestellten Panzern sitzend und mit unendlich Leben ausgestattet – acht Kanister in der Mitte des Bildschirms vor diebischen Angreifern schützen. Schon damals muss man sich ständig absprechen, wer wie vorgeht, da die Benzinräuber einige interessante Tricks draufhaben, die man damaliger KI gar nicht zugetraut hätte.

Space Invaders: Auf Konsole mit Koop

Im März 1980 geht außerdem ein anderes Spiel komplett durch die

Decke: Space Invaders für den Atari VCS. Ein Grund für den Erfolg ist dabei die Tatsache, dass die VCS-Fassung im Vergleich zur bereits seit 1978 erhältlichen Automatenversion erstmals über einen Koop-Modus verfügt, in dem die Spieler zusammen mit jeweils eigenen mobilen Laserkanonen Heerscharen von Aliens aufs Korn nehmen. Space Invaders vervierfacht die Installationsbasis des Systems und verhilft der Atari-Heimkonsole endgültig zum Durchbruch.

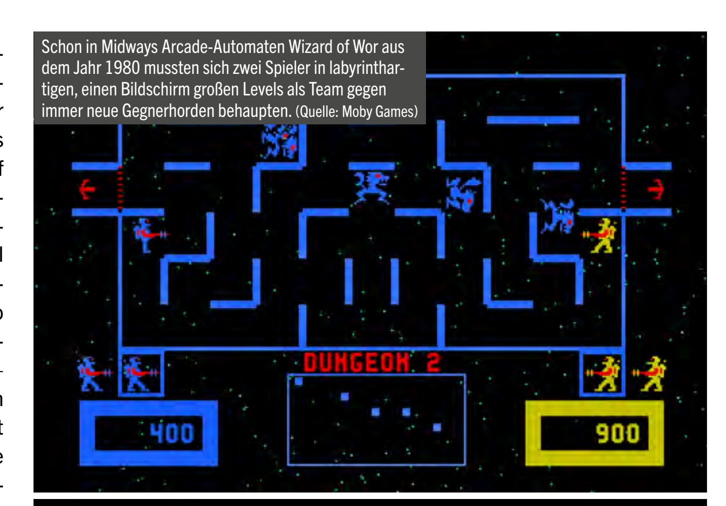
Während Spieler in allen bisher genannten Koop-Urvätern stets in irgendeiner Art von futuristischem Fahrzeug Platz nehmen, rücken in Joust im Juli 1982 flugtaugliche Fantasy-Vogelstrauße in den Fokus. Auf dem Rücken dieser gilt es, Wellen feindlicher Ritter in die Flucht zu schlagen. Zwar bietet auch Joust einen Solo-Modus, so richtig populär wird der Spielhallenklassiker allerdings erst aufgrund seines 2-Spieler-Koop-Modus, in dem die Straußenreiter koordiniert wesentlich effizienter vorankommen und dafür obendrein Bonuspunkte kassieren. Ein cleverer Schachzug von Entwickler John Newcomer, der die Attraktivität des Automaten nochmals erhöht. Insgesamt 26.000 Einheiten kann US-Hersteller Williams Electronics damals absetzen, was später wiederum zu einer Fülle an Portierungen führt. Interessante Retro-Anekdote in diesem Zusammenhang: Die NES-Umsetzung stammt von Satoru Iwata, dem vierten, 2015 leider schon im Alter von 55 Jahren verstorbenen Nintendo-Präsidenten.

Mehr Spieler = Mehr Umsatz

Die frühen 80er-Jahre markieren nicht nur den Anfang der goldenen Ära der Arcade-Spiele, sondern auch den Aufstieg der ersten 8-Bit-Heimcomputer. Zu diesem Zeitpunkt arbeitet der junge MIT-Student Jack Palevich gerade an seiner Bachelorarbeit, die er in Form eines Spiels namens Thesis of Terror abliefern möchte. Das auf dem Pen&Paper-Rollenspiel Dungeons & Dragons basierende Konzept sieht vor, dass vier mit Pfeil und Bogen ausgestattete Atari-Nutzer gemeinsam ein Kerkerszenario meistern, dessen Aufbau und Gegner durch einen fünften Spieler – dem Dungeon Master – von einem anderen Computer aus koordiniert werden. Letztgenanntes Feature erweist sich jedoch als sehr komplex und zeitraubend in der Umsetzung, weshalb Palevich den Server letztendlich nur dafür nutzt, neue Karten für die zugeschalteten Atari-Rechner bereitzustellen.

Palevich investiert viel Zeit in Benutzerfreundlichkeitstests und streicht später unter anderem die Möglichkeit, dass sich Spieler gegenseitig angreifen können. Ganz einfach, weil daraus meist Deathmatch-ähnliche Situationen entstehen, die für einige Spieler mit Frust einhergehen. Auch der Ansatz, dass verstorbene Helden bis zum Ende einer Partie nicht mehr mitspielen dürfen, wird aus Balancing-Gründen schnell verworfen. Als Ersatz implementiert der Jung-Designer ein durch Beschuss aktivierbares Herzsymbol, das verstorbene Mitspieler zurück ins Match holt. Der Vorläufer der Wiederbeleben-Funktion, wenn man so will!

Nach dem Abschluss seines Studiums verschlägt es Palevich in die Forschungsabteilung von Atari, wo er die Entwicklung von Thesis of Terror in seiner Freizeit fortsetzt und diverse Änderungen vornimmt. So entfernt er unter anderem noch die Server-Komponente sowie die Option, in bereits besuchte Levels zurückzukehren.



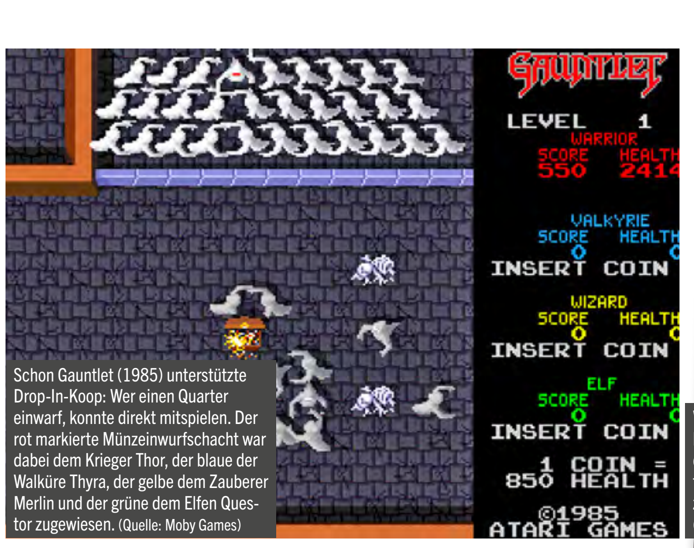
Schon in Midways Arcade-Automaten Wizard of Wor aus dem Jahr 1980 mussten sich zwei Spieler in labyrinthartigen, einen Bildschirm großen Levels als Team gegen immer neue Gegnerhorden behaupten. (Quelle: Moby Games)



Dandy (1983) für Atari 8-Bit-Heimcomputer gilt als der erste zu viert spielbare Dungeon Crawler. Grafisch war das Gebotene für damalige Verhältnisse durchaus passabel. (Quelle: Moby Games)

Dandy, so der finale Name, erscheint 1983 und wird zum ersten, kommerziell verfügbaren sowie zu viert spielbaren Dungeon Crawler.

Was Palevich damals nicht ahnt: Schon bald würde Ed Logg – der Miterfinder von Atari-Hits wie Asteroids und Centipede – die



Schon Gauntlet (1985) unterstützte Drop-In-Koop: Wer einen Quarter einwarf, konnte direkt mitspielen. Der rot markierte Münzeinwurfschacht war dabei dem Krieger Thor, der blaue der Walküre Thyra, der gelbe dem Zauberer Merlin und der grüne dem Elfen Questor zugewiesen. (Quelle: Moby Games)



Werbe-Flyer für Ataris Koop-Hit Gauntlet (1985): Sehr gut zu erkennen sind die vier Farbflächen auf der Vorderseite, in denen jeweils ein Joystick und zwei Aktionstasten eingelassen sind. (Quelle: Atari / The Arcade Flyer Archive)

Idee von Dandy aufgreifen und darauf basierend einen eigenen 4-Spieler-Dungeon-Crawler mit Top-Down-Perspektive namens Gauntlet erschaffen. Der Automat erscheint im November 1985, erntet hervorragende Kritiken und dient als Vorbild für viele andere, ähnlich gestrickte Koop-Crawler. Und wie reagiert Palevich? Der droht Atari mit einem Rechtsstreit, weil man ihn nicht als Erfinder des ursprünglichen Konzepts nennt. Mit Erfolg! Wenig später erhält er als Wiedergutmachung einen nagelneuen Gauntlet-Automaten – kostenlos, versteht sich. Außerdem wird er bis 1986 in den Credits erwähnt. Gauntlet hingegen bleibt extrem populär und obendrein sehr profitabel. Kein Wunder, schließlich müssen alle Mitspieler je 25 Cent für eine Partie zahlen.

Konamis Vertikal-Shooter TwinBee ließ die Herzen von Koop-Liebhabern bereits 1985 höherschlagen. Spielmechanisch interessant ist der Super Blast (rechtes Bild), den TwinBee und WinBee nur dann abfeuern können, wenn sie sich Hand in Hand vereinen. (Quelle: Moby Games)

Die ersten Koop-Beat-’em-Ups

Dass Koop-Modi Spielautomaten deutlich profitabler machen, erkennen in den Folgejahren auch viele andere Hersteller. Bally Midway etwa bringt 1986 das beliebte Rampage auf den Markt, in dem drei Monster gemeinsam Stadtbezirke in Schutt und Asche legen. Ein Jahr später landet Technōs Japan mit Double Dragon einen echten Koop-Volltreffer. Double Dragon wiederum legt das Fundament für das Subgenre der kooperativ spielbaren Beat ’em Ups. Zur Erinnerung: In allen zuvor erhältlichen Prügelspielen gab es zwar auch schon einen 2-Spieler-Modus, dort wechselten sich die Spieler jedoch in der Regel ab, statt gleichzeitig loszuziehen. In Double Dragon jedoch vermöbeln die Martial-Arts-Profis Billy und Jimmy Lee Straßengangster und andere Störenfriede gleichzeitig.

Double Dragon schlägt ein wie der Uppercut eines Boxweltmeisters und setzt eine wahre Flut an seitwärts scrollenden Koop-Beat-’em-Ups in Gang, darunter auch Capcoms zu zweit spielbares Final Fight (Dezember 1989), Segas zu dritt spielbares Golden Axe (Mai 1989) und Konamis zu viert spielbares Teenage Mutant Ninja Turtles (1989). Den Arcade-Automaten-Mitstreiter-Rekord knackt Konami allerdings erst 1992 mit X-Men. Dieser wahrlich wuchtige, aus zwei miteinander gekoppelten CRT-Bildschirmen konstruierte Spielhallenautomat trumpft mit sage und schreibe sechs Joysticks für ebenso viele Spieler auf. Cyclops, Colossus, Wolverine, Storm, Nightcrawler und Dazzler können sich also gleichzeitig in die Schlacht stürzen, um den apokalyptischen Machenschaften von Bösewicht Magneto Einhalt zu gebieten. Tipp für Retro-Fans: Bei Archive.org könnt ihr den Klassiker direkt im Browser spielen – allerdings nur in der 4-Spieler-Variante.

Viele dieser Koop-Erfolge starten als Arcade-Spiele, die später auf weitere Systeme umgesetzt werden. Mit dem Aufkommen der ersten 16-Bit-Konsolen drehen viele



Das zu dritt im Koop spielbare Fantasy-Hack’n’Slay Golden Axe (1989) war Segas Antwort auf das damals immens erfolgreiche, jedoch nur zu zweit spielbare Double Dragon (1987) von Publisher Taito. (Quelle: Moby Games)



Mit der Veröffentlichung des NES-Four-Score-Adapters erschienen erste 4-Spieler-Abenteuer für Nintendos 8-Bit-Konsole. (Quelle: Wikipedia / Evan Amos)


Als eines der ersten Arcade-Spiele überhaupt bot Konamis X-Men (1992) einen 6-Spieler-Koop-Modus. Um den Widescreen-Effekt zu erzielen, nutzte das Gerät zwei CRT-Bildschirme. 2010 erschienen Umsetzungen für PSN und Xbox Live Arcade – inklusive 6-Spieler-Modus. (Quelle: Konami)



Secret of Mana (1993) für das Super Nintendo gilt als eines der ersten SNES-Rollenspiele mit komfortablem Drop-In-/Drop-Out-Koop-Modus. Drei Spieler können einen Großteil der ca. 25-stündigen Story gemeinsam bewältigen. (Quelle: Square Enix)

Hersteller den Spieß dann allerdings um und konzentrieren sich zuerst auf die Konsolenversion. So auch im Fall von Segas Streets of Rage 1 und 2 oder Capcoms Final Fight 2 und 3.



Segas ToeJam & Earl punktet 1991 mit einem innovativen Splitscreen-Modus, der sich immer nur dann zuschaltet, wenn sich die Helden zu weit voneinander entfernen. (Quelle: Moby Games)

Koop-Spaß mit Shoot 'em Ups
Doch nicht nur Kampfspiele stehen bei Koop-Liebhabern der 80er- und frühen 90er-Jahre hoch im Kurs, sondern auch Shoot 'em Ups. Zu den bekanntesten Vertretern dieser Zunft zählt sicherlich Konamis kunterbuntes TwinBee (Mai 1985). Der Koop-Twist hier: Schon beim allerersten Ableger für Arcade-Automaten können Spieler ihre Schiffe nebeneinander anordnen, woraufhin sie von einem besonders durchschlagenden Kombo-Manöver profitieren.

Aber auch Konamis Salamander (in Nordamerika besser bekannt als Life Force) aus dem Jahr 1986 und Capcoms Fantasy-Ballerei Legendary Wings (1986) kommen bei den Spielern sehr gut an. Nicht zu vergessen Contra, das am 20. Februar 1987 in der Spielhalle das Licht der Gaming-Welt erblickt und sich dank abwechslungsreichem Leveldesign, erfrischenden Perspektivwechseln, zackigem Spielfluss und forderndem Schwierigkeitsgrad in Rekordzeit in die Herzen von 2D-Koop-Kriegern in aller Welt ballert. Spannend aus Gamedesign-Sicht: Schon damals implementieren die Macher in vielen Levelbereichen mehrere Ebenen, die den Bandana tragenden Ballerhelden Bill und Lance etwas mehr Platz zum Navigieren geben und die Übersicht im Koop-Modus fördern. Contra entpuppt sich als wahrer Münzfresser, nimmt dank einer gelungenen NES-Umsetzung (1988) nochmal richtig an Fahrt auf und wird eine der beliebtesten und am häufigsten nachgeahmten Koop-Action-Reihen aus dem Hause Konami.

Ihr seid auf der Suche nach weiteren Shoot-'em-Up-Koop-Klassikern jener Epoche? Dann werft unbedingt auch mal einen Blick auf Segas mit Acht-Wege-Scrolling ausgestattetes Alien Syndrome (1987) sowie Tecmos Horizontal-Shooter Silkworm (1988). Stichwort Silkworm: Hier lebt der Koop-Gedanke vor allem von der Idee, dass man in unterschiedlichen Fahrzeugen unterwegs ist. Spieler 1 klemmt sich hinter den Steuerknüppel eines Kampfhubschraubers, während Spieler 2 am Boden mit einem Jeep unterwegs ist. Klingt simpel, erfordert aber jede Menge Zusammenarbeit, da der Jeep dem Helikopter immer wieder den „Rücken" freihalten muss. In solchen Situationen kann das Geschütz des Geländewagens dann allerdings nicht nach vorne feuern, weshalb auch der Jeep-Fahrer Feuerschutz von oben braucht.

Der Aufstieg der Koop-Plattformer
Keine Frage, Beat 'em Ups und Shoot 'em Ups geben in den 80ern im Koop-Sektor den Ton an. Bisweilen sorgt jedoch auch der ein oder andere Plattformer für Aufsehen. Allen voran Nintendos im Juli 1983 veröffentlichtes Mario Bros. aus der Feder von Gamedesigner-Ikone Shigeru Miyamoto und Gunpei Yokoi, dem späteren Erfinder des Game Boy. Darin müssen Klempner Mario und sein Bruder Luigi allerlei Getier aus der New Yorker Kanalisation vertreiben. Am besten klappt das wie zu erwarten, wenn sie zusammenarbeiten. Allerdings ließen es



Auch die Kampagne von id Softwares Doom (1993) ließ sich schon damals mit bis zu vier Space Marines kooperativ durchspielen. Andere Ego-Shooter-Entwickler zögerten nicht lange, dieses beliebte Feature zu übernehmen. (Quelle: id Software)


The Lost Vikings (1993) ist nicht nur ein tolles Koop-Erlebnis, sondern auch ziemlich witzig. Wenn man beispielsweise an einer Stelle immer wieder scheitert, beginnen die Protagonisten über den Schwierigkeitsgrad zu fachsimpeln, den Spieler zu beleidigen und sogar die Götter um Rat zu fragen. (Quelle: Moby Games)



Der SNES-Rollenspielkracher Final Fantasy 6 aus dem Jahr 1994 hatte einen Koop-Modus, der es einem weiteren Spieler ermöglichte, vorher festgelegte Charaktere in Kämpfen zu steuern. (Quelle. Moby Games)


Das 1996 veröffentlichte Nintendo 64 war die erste 3D-fähige Konsole mit vier eingebauten Controller-Steckplätzen. Im Laufe des N64-Lebenszyklus machten zahlreiche Entwickler davon Gebrauch – auch im Hinblick auf Koop-Erlebnisse. Paradebeispiel: Perfect Dark. (Quelle: Wikipedia / Evan Amos)

Im Rollenspiel-Hit Icewind Dale (2000) für den PC erlebten bis zu sechs Spieler die Geschichte via LAN oder Internet gemeinsam. 2014 erschien die hier abgebildete, in vielen Punkten verbesserte Enhanced Edition für Windows, Mac, Linux sowie Android. (Quelle: Moby Games)

Mit Gears of War legte Epic Games im November 2006 den Grundstein für eine Shooter-Reihe, deren Story-Kampagnen immer auch im Koop spielbar sind. Der ebenfalls stark auf Zusammenarbeit fokussierte Horde-Modus wurde mit Teil 2 eingeführt. (Quelle: Epic Games)

Im „Co-Star" genannten Koop-Modus von Super Mario Galaxy (2007) für die Wii steuert Spieler 2 einen sternähnlichen Zeiger, mit dessen Hilfe er unter anderem Gegner ausbremsen, rollende Hindernisse anhalten und Sternteile sammeln und auf Widersacher feuern kann. (Quelle: Moby Games)

Gemeinsam abrocken! Im Koop-Modus von Guitar Hero 2 (2006) beeinflusst das Gitarren-Geschick beider Spieler direkt den oben eingeblendeten Punktestand. Die Star-Power-Funktion sowie das Rock Meter werden ebenfalls geteilt. (Quelle: Harmonix)

Der Koop-Modus von Lego Indiana Jones 2: Die neuen Abenteuer (2009) setzt erstmals auf einen dynamischen Splitscreen-Modus, der sich situationsbedingt zuschaltet und den Bildschirm streckenweise auch diagonal teilt, um für mehr Übersicht zu sorgen. (Quelle: LucasArts / Traveller's Tales)

sich die Entwickler nicht nehmen, jedem Spieler einen eigenen Punktestandzähler zu spendieren. Koop-Action und Wettbewerb werden also schon bei diesem Oldie auf schlaue Art und Weise kombiniert. Lohn für Nintendo: 3.800 verkaufte Arcade-Automaten und mehr als 1,63 Millionen abgesetzte Module der NES-Umsetzung in den USA.

Weitere frühe Plattformer mit Koop-Elementen sind Nintendos Ice Climber (1984) und Taitos Bubble Bobble (1986), wobei Letzteres zwei knuffige, Blasen verschießende Drachen mit 100 Plattform-Herausforderungen konfrontiert. Was viele nicht wissen: Fukio Mitsuji entwickelte Bubble Bobble ursprünglich für Paare, die eine Spielhalle besuchen, um dort gemeinsam eine gute Zeit zu haben. Dass er letztendlich ein echtes Koop-Kleinod erschaffen würde, das sich noch heute in vielen Retro-Top-100-Listen tummelt, dürfte ihn umso mehr gefreut haben.

Mit Jump Bug von Alpha Denshi erscheint in Dezember 1981 außerdem der erste seitwärts scrollende Plattformer. Auch hier gibt es bereits einen 2-Spieler-Modus. Von so etwas wie Koop-Gameplay kann allerdings nicht die Rede sein, da sich die Spieler lediglich abwechseln und um einen besseren Highscore wetteifern. Ganz anders beim Sega-Spielautomaten Alex Kidd: The Lost Stars aus dem Jahr 1986: Bereits hier kann sich ein zweiter Spieler in der Rolle von Protagonistin Stella einklinken und das Abenteuer simultan miterleben.

Sega-Konkurrent Nintendo wiederum will bereits für Super Mario Bros. 2 seitwärts scrollende Koop-Simultan-Action umsetzen, scheitert jedoch an den technischen Limitierungen des NES. Bis Nintendo ein von Grund auf Koop getrimmtes Mario auf den Markt bringt, dauert es tatsächlich noch bis November 2009, als



Einige der von Sony entwickelten PS3-Spiele unterstützten Anfang der 2010er-Jahre ein Feature namens Simul-View. Jeweils eine 3D-Shutterbrille vorausgesetzt, genießen beide Teilnehmer die Action statt im Splitscreen im Vollbild-Modus – an nur einem Fernseher. Voraussetzung sind speziell dafür ausgelegte 3D-TVs. (Quelle: Sony)



Sogenannte MOBAs (Multiplayer Online Battle Arena) wie etwa Valves Dota 2 (2013) lassen Teams aus fünf Spielern mit völlig unterschiedlichen Helden aufeinanderprallen. Wer siegen will, muss kooperieren. (Quelle: Valve)

New Super Mario Bros. für die Wii erscheint. Mit mehr als 30,3 Millionen abgesetzten Exemplaren wird es dann allerdings zum absoluten Verkaufsschlager, der obendrein ein bis heute vielfach kopiertes Feature salonfähig macht. Gemeint ist die schwebende Blase, in die man im Koop-Spiel nach dem Verlust eines Bildschirmlebens verbannt wird. Um nun zurück ins Match zu kommen, muss ein anderer Spieler die Blase zunächst zum Platzen bringen. Vorteil: Kommen Einsteiger mal an einer Passage nicht vorbei, bleiben sie einfach in der Blase und lassen sich erst nach Überwinden der Problemstelle befreien.

Koop in der 16-Bit-Ära: Bessere Optik, innovative Features

Während viele Entwickler in den späten 80er-Jahren noch mit ihren Koop-Ideen experimentieren, werden die Teammechaniken mit dem Aufkommen der 16-Bit-Systeme zunehmend verfeinert, während gleichzeitig die grafische Präsentation einen spürbaren Sprung nach vorne macht. Gute Beispiele hierfür sind das bildgewaltige Sunset Riders (1992), das einsteigerfreundliche Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time (1992), das phänomenale Contra 3: The Alien Wars (dessen zwei Chef-Programmierer kurz darauf Konami verlassen, Treasure gründen und 1993 Konkurrent Gunstar Heroes etablieren), Segas audiovisuell umwerfender Mega-Drive-Brawler Streets of Rage 2 (1993) sowie das blutige Super Smash TV (1992), das die Twin-Stick-Mechanik des Spielautomaten-Originals gekonnt auf das SNES-Pad überträgt.

Der Popularität von Drop-In/Drop-Out-Koop hilft dagegen Secret of Mana (August 1993) auf die Sprünge. Der Clou bei Squares Action-Rollenspiel-Hit: Nach Erreichen bestimmter Story-Abschnitte können sich ein zweiter und später auch ein dritter Spieler auf Knopfdruck ins Geschehen einklinken. Letzteres klappt allerdings nur, wenn man sich das von Hudson Soft (Bomberman) entworfene Super Multitap oder einen anderen 4-Spieler-Adapter besitzt.

Wohlwollende Worte finden Fans und Fachpresse in der 16-Bit-Ära außerdem für Koop-Klassiker wie Natsumes Scrolling-Shooter Pocky & Rocky (1992), LucasArts' humorvolles Iso-Run-and-Gun Zombies Ate My Neighbors (1993), das von Shinji Mikami entwickelte SNES-Action-Abenteuer Goof Troop (1993), den von den Bitmap Brothers designten Amiga-Hit The Chaos Engine (1993), Natsumes Western-Run-and-Gun Wild Guns (1994) und natürlich das bereits 1992 von Blizzard veröffentliche The Lost Vikings – um nur einige der vielen Beispiele zu nennen. Apropos The Lost Vikings: Letzteres sticht aus Koop-Perspektive insbesondere deshalb heraus, weil die drei Wikinger Erik, Baleog und Olaf tatsächlich nur dann weiterkommen, wenn sie ihre unterschiedlichen Fähigkeiten ständig kombinieren.

Koop-Trends der frühen 90er-Jahre

Gesondert hervorheben möchten wir darüber hinaus Segas hippes Alien-Action-Abenteuer ToeJam & Earl. Zwar gab es die Darstellungstechnik Splitscreen damals schon; Bally Midways Xenophobe etwa bot eine 3-Spieler-Splitscreen-Ansicht. Dass sich ein Splitscreen-Modus dynamisch zuschaltet, wenn sich die Hauptfiguren zu weit auseinander bewegen, ist jedoch ein echtes Novum und ein pfiffiges Feature, das in späteren Konsolengenerationen unter anderem von zahlreichen Lego-Spielen (los geht's mit Lego Indiana Jones 2 im Jahr 2009) immer wieder aufgegriffen wird.

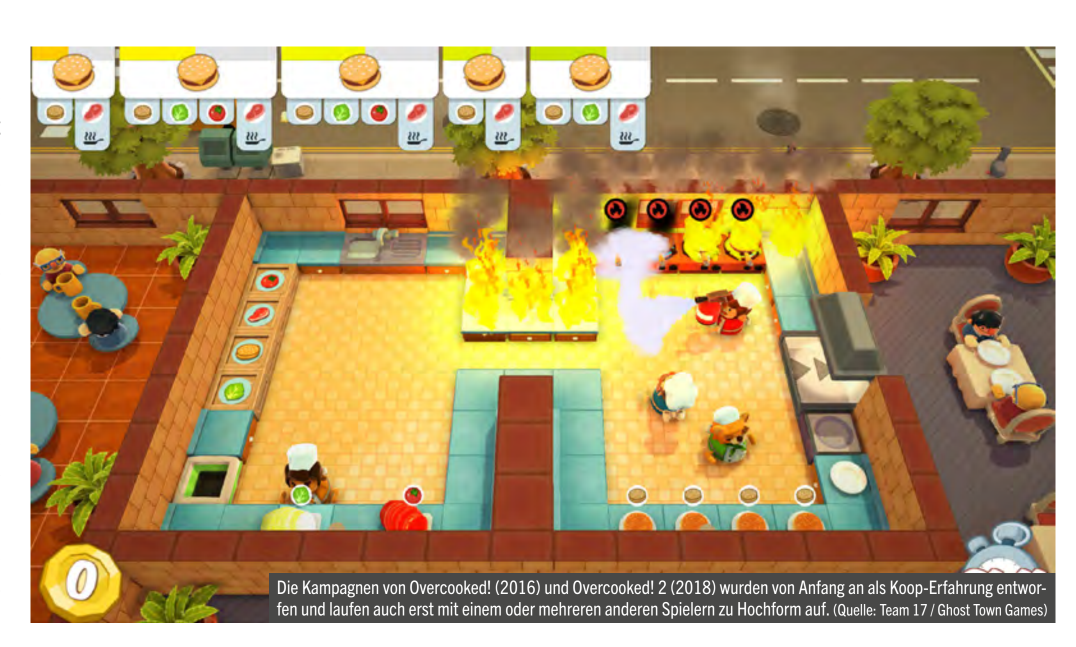
Mit EAs John Madden Football (1990) und NHL Hockey (1991) festigt sich der Koop-Gedanke zudem bei Sportspielen. Denn genau wie bei einigen vorangegangenen Tennis-Titeln (etwa Namcos Pro Tennis: World Court) können hier nun erstmals auch zwei Spieler ein Team formen und zusammen gegen computergesteuerte Gegner antreten.

Die frühen 90er-Jahre sorgen aber nicht nur im Konsolensektor für viele packende Koop-Erfahrungen, sondern auch an der PC-Spiele-Front. Als wahrer Durchbruch sei dabei vor allem der Shooter-Meilenstein Doom von id Software zu nennen, dessen komplette Story-Kampagne sich im Netzwerk-Modus mit bis zu drei weiteren Personen durchspielen lässt.

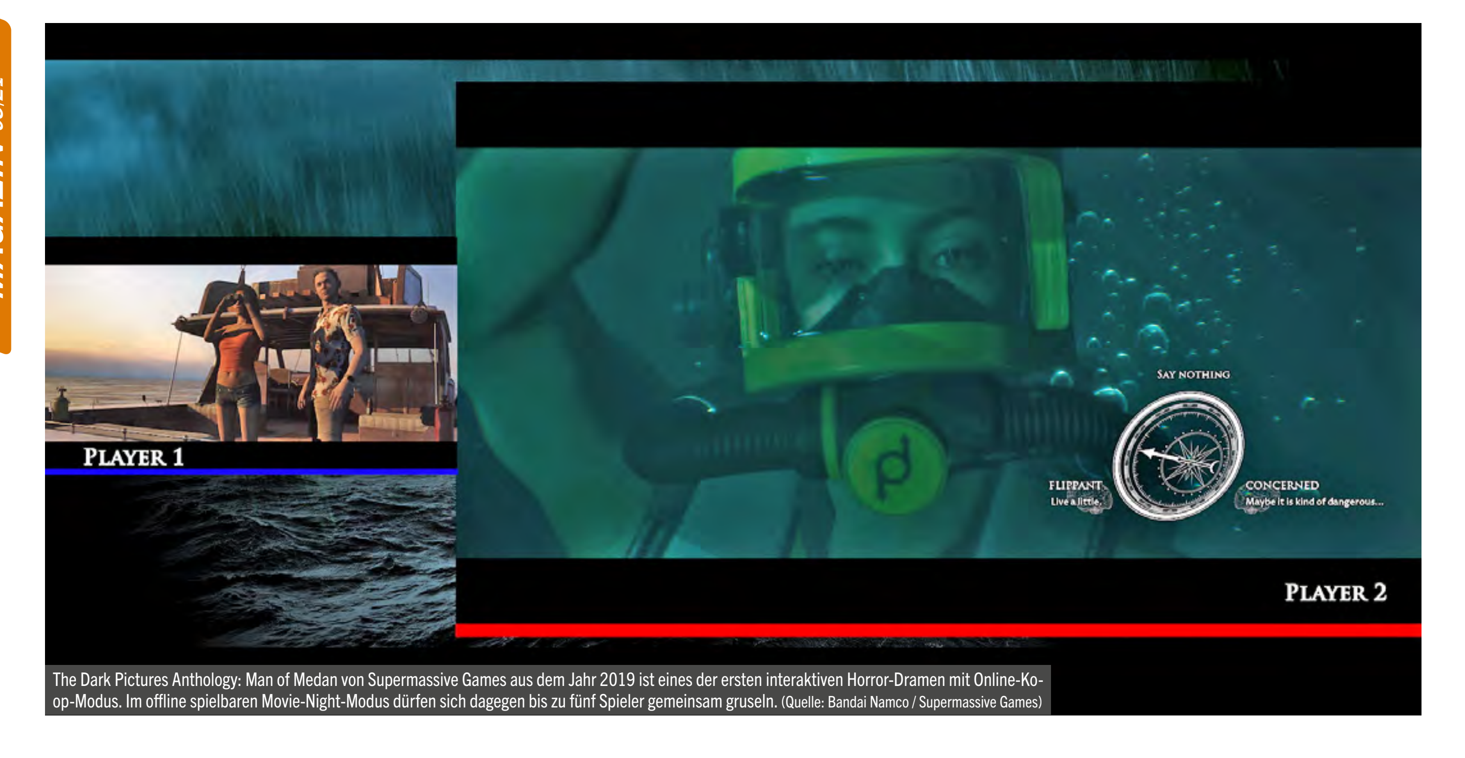
Bedingt durch die überaus Modding-freundliche Engine aus der Feder von Entwicklerlegende John Carmack wird Doom zudem mit einer Fülle von nutzergenerierten Inhalten bedacht, darunter auch unzählige Koop-Mods. Die Folge: Jede Menge Shooter-Entwickler ziehen nach und statten die Kampagnen ihrer Games ebenfalls mit einem Koop-Modus aus. Zu den Vorläufern dieses Trends zählen unter anderem Duke Nukem 3D von 3D Realms und Descent 1 und 2 von Parallax Software.

Nintendo 64: Vier Controller-Anschlüsse ab Werk

Der nächste Paradigmenwechsel in Sachen Koop erfolgt mit dem Er-



Die Kampagnen von Overcooked! (2016) und Overcooked! 2 (2018) wurden von Anfang an als Koop-Erfahrung entworfen und laufen auch erst mit einem oder mehreren anderen Spielern zu Hochform auf. (Quelle: Team 17 / Ghost Town Games)



The Dark Pictures Anthology: Man of Medan von Supermassive Games aus dem Jahr 2019 ist eines der ersten interaktiven Horror-Dramen mit Online-Koop-Modus. Im offline spielbaren Movie-Night-Modus dürfen sich dagegen bis zu fünf Spieler gemeinsam gruseln. (Quelle: Bandai Namco / Supermassive Games)

scheinen des Nintendo 64 im Jahr 1996. Hintergrund: Im Gegensatz zu den Konkurrenzkonsolen Sony PlayStation und Sega Saturn sind beim Nintendo 64 bereits ab Werk vier Controller-Ports verbaut – ideale Voraussetzungen also für zünftige Mehrspieler- und Koop-Action an einem Bildschirm. Sega übernimmt die 4-Controller-Anschlüsse-Konfiguration später für das Dreamcast (1998), Microsoft dagegen für die erste Xbox (2001). Und auch Nintendo bleibt der Idee mit dem ebenfalls 2001 erscheinenden Gamecube treu. Lediglich Sony geht mit der PlayDtation 2 (2000) einen anderen Weg und setzt auf ein separat zu erwerbendes Multitap.

Wichtige Teamplay-Titel aus dieser meist von Splitscreen-Modi geprägten Ära sind breit gestreut und in einer Vielzahl von Genres zu finden. Shooter-Fans etwa können sich unter anderem mit Tom Clancy's Rainbow Six (1999) von Red Storm Entertainment, Perfect Dark (2000) von Rare, Half-Life: Decay (2001) von Gearbox Software, TimeSplitters 2 von Free Radical Design (2002), Medal of Honor: Rising Sun (2003) und James Bond 007: Alles oder Nichts (2004) von Electronic Arts oder der PS2-Fassung von Darkwatch (2005) von den High Moon Studios austoben. Der absolute Überflieger mit grandiosem Splitscreen-Koop-Modus bleibt nach der Jahrtausendwende jedoch Bungies Halo für die erste Xbox, das nicht nur Shooter-Action auf Konsole auf ein neues Level hievt, sondern auch Microsoft endgültig den Weg in den Konsolenmarkt ebnet.

Einen Stein im Brett bei Koop-Konsoleros haben ferner Musikspiele wie Guitar Hero 2 (2006) und Rock Band (2007), diverse Lightgun-Shooter wie etwa Time Crisis 2 (2001) sowie Action-Rollenspiele à la Baldur's Gate: Dark Alliance (2001) und Champions of Norath (2004), die die Kernprinzipien aus Blizzards 1996 veröffentlichtem PC-Bestseller Diablo übernehmen. Typisch für sämtliche Diablo-Klone und wichtiger Motivationsfaktor beim Koop-Gameplay: Es stehen in der Regel mehrere Klassen zur Verfügung, die jeweils mit ganz unterschiedlichen Talenten aufwarten und oft auch taktisch sinnvoll miteinander kombiniert werden können.

Ein Paradebeispiel für clever designtes Koop-Gameplay aus dieser Epoche ist darüber hinaus The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (2004). In dem in Kooperation von Shigeru Miyamoto und Eiji Aonuma produzierten Gamecube-Action-Adventure haben bis zu vier Link-Charaktere die Aufgabe, sich gemeinsam durch acht Levels mit je drei Abschnitten zu kämpfen und zu knobeln. Vor allem die Teamwork-Puzzles sind dabei ziemlich innovativ gemacht und drehen erst dann so richtig auf, wenn alle Teilnehmer jeweils einen eigenen Game Boy Advance via Linkkabel mit dem Gamecube verbinden.


In A Way Out (2018) erleben die beiden Protagonisten viele Szenen im Splitscreen aus ganz unterschiedlichen Perspektiven. Mittlerweile hat sich der einstige Geheimtipp mehr als 3,5 Millionen Mal verkauft. (Quelle: Electronic Arts)

Der Online-Boom im Koop-Sektor

Während sich Koop-Erlebnisse auf Konsole Ende der 90er-Jahre häufig noch auf einem Bildschirm abspielen (Ausnahmen bestätigen die Regel!), kosten PC-Teamspieler die Vorteile von lokalen Netzwerk- und später auch Internet-Verbindungen zunehmend voll aus. Resultat dieser Entwicklung sind nicht nur jede Menge Titel, die versuchen, in die Fußstapfen von Doom und Diablo zu treten, sondern auch erste Online-Rollenspiele. Zu Vorreitern dieser Art Gattung zählen dabei Titel wie Meridian 59 (1996) von The 3DO Company, Ultima Online (1997) von Ultima-Erfinder Richard Garriott und Everquest (1999) von Sony Online Entertainment.

So richtig massenmarkttauglich werden MMOs allerdings erst im Jahr 2004, als Blizzard World of Warcraft an den Start bringt – eine Marke, die bekanntlich bis heute Bestand hat, kontinuierlich mit Erweiterungen versorgt wird und

schon damals großen Wert darauf legt, dass Spieler Quests gemeinsam in Angriff nehmen.

Etwa ein Jahr nach dem Start des MMO-Booms heißt es dann Bühne frei für die siebte Konsolengeneration. Los geht's mit der Xbox 360. Die zweite, mit viel Hardware-Power ausgestattete Microsoft-Konsole führt die ersten Online-Gehversuche des Vorgängermodells erfolgreich fort und beflügelt damit letztendlich auch das Koop-Gaming. Die Gründe dafür sind vielfältig und reichen von neuen Spielvarianten wie dem vielfach kopierten Horde-Modus (eingeführt in Gears of War 2) über kabelloses Splitscreen-Gaming (da Wireless-Controller zum Standard werden) bis hin zu Download-Inhalten, die die Halbwertszeit von Koop-tauglichen Hit-Serien wie Borderlands, Left4Dead, Halo, Gears of War oder Call of Duty: Black Ops spürbar erhöhen.

Konkurrent Sony wiederum kann mit dem Release der PlayStation 3 in vielen Bereichen rasch aufholen und sorgt in Sachen Koop-Gaming insbesondere durch einige zugkräftige Exklusiventwicklungen wie LittleBigPlanet 1 und 2, Resistance 1 bis 3, Dead Nation oder Killzone 3 für Aufsehen.

Koop neu gedacht

Die PS3-Ära ist zudem Nährboden für einige bis heute denkwürdige und zugleich ungewöhnliche Koop-Ideen. From Softwares Demon's Souls (2009) zum Bespiel erlaubt es, dass man anderen Online-Spielern Nachrichten Hinweise hinterlässt und auf diese Weise indirekt mit ihnen zusammenarbeitet. Obendrein ist es möglich, andere Spieler zur Hilfe zu holen. In eine ähnliche Kerbe schlägt Journey (2012) von thatgamecompany. Der Twist: Beim Spielen trifft man immer wieder auf andere Online-Spieler. Wer mag, kann ihnen helfen, verbale Kommunikation via Text oder Sprache ist allerdings nicht erlaubt.

Und welche Koop-Meilensteine und -Innovationen hat die Zeit nach Xbox 360, PS3 und Wii hervorgebracht? Prominent zu erwähnen sei auf jeden Fall die Nintendo Switch, die durch ihr geniales Controller-Konzept bereits in ihrer Grundkonfiguration stets zwei Eingabegeräte mitbringt. Resultat: Seit dem Siegeszug der Hybridkonsole sprießen Switch-Spiele mit Koop-Modus für unterwegs wie Pilze aus dem Boden. Snipperclips, Luigi's Mansion 3, Rayman Legends: Definitive Edition, Hyrule Warriors: Age of Calamity, Moving Out, Overcooked 2!, New Super Mario Bros. U Deluxe, Cuphead, Animal Crossing: New Horizons, Diablo 3, Castle Crashers Remastered – die Liste ließe sich noch eine ganze Weile fortführen und zeigt, dass Koop-Gaming nicht zuletzt dank der Switch eine neue Blütezeit erlebt.

Ein weiterer, zuletzt vor allem von den Hazelight Studios befeuerter Ansatz sind Koop-only-Spiele, also Abenteuer, die man tatsächlich ausschließlich gemeinsam mit einem weiteren menschlichen Mitstreiter angehen kann. Mit dem Gefängnisausbruch-Thriller A Way Out zeigten die Schweden 2018 erstmals, wie so etwas aussieht. „Offensichtlich glaubte niemand an A Way Out. Nicht einmal EA dachte, dass es sich verkaufen würde. Aber sie glaubten weiterhin an mich", erinnerte sich Studiochef Josef Fares kürzlich in einem Interview mit The Gamer (https://www.thegamer.com/josef-fares-ea-a-way-out-confidence-sales/). Eben dieser Glaube an neue Ideen scheint sich mittlerweile ausgezahlt zu haben – A Way Out verkaufte sich bereits über 3,5 Millionen Mal. Rechnet man den jeweiligen Koop-Spieler dazu, haben sogar schon knapp sieben Millionen Gamer die dramatische Flucht von Vincent Moratti und Leonard Caruso miterlebt.

Kein Wunder also, dass Hazelight auch mit dem am 26. März 2021 veröffentlichten It Takes Two voll und ganz auf Koop setzt und damit erneut einen echten Volltreffer landet. Sollte sich das charmante Jump&Run-Abenteuer rund um ein kurz vor der Scheidung stehendes Ehepaar ähnlich gut oder gar besser verkaufen, dürfte sich „Koop only" als der nächste große Teamwork-Trend etablieren. ❑

Nintendos über fünf Millionen Mal verkaufter Wii-U-Koop-Hit Super Mario 3D World aus dem Jahr 2013 erschien am 12. Februar 2021 als Neuauflage für die Nintendo Switch. Der 4-Spieler-Modus funktioniert darin erstmals auch online. (Quelle: Nintendo)



Kann nur zu zweit durchgespielt werden: Das seit dem 26. März 2021 erhältliche It Takes Two wurde von Kopf bis Fuß auf Online- beziehungsweise Splitscreen-Koop getrimmt. (Quelle: Electronic Arts)


Koop trifft Versus-Multiplayer: Im kommenden Hood: Outlaws & Legends müssen zwei Teams bestehend aus je vier Helden im düsteren Mittelalter Schätze stehlen. Noch einige Zeit vor dem Release am 10. Mai 2021 soll eine Beta stattfinden. Wer mitmachen will, surft auf https://beta.hood-game.com/ (Quelle: Sumo Digital / Focus Home Interactive)

DIE **POST**-APOKALYPSE



Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen? Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbriefonkel Harald Fränkel eure Briefe und E-Mails.

Vorworte (Glosse, Alder!!!)

In meiner Teenager-Zeit habe ich oft Postkarten an mich selbst geschickt. Weil sich das anfühlte, als sei ich beliebt. Mein psychologischer Rat ans Jungvolk: Wenn euch keiner leiden kann, schreibt euch einfach selber WhatsApp-Nachrichten! Das ist fast wie echte Freunde haben, digga Bro! Ich konnte im vergangenen Monat übrigens darauf verzichten. Nach meinem ersten Auftritt als neuer Leserbrief-Onkel kamen nämlich irre viele positive Rückmeldungen. 1.000 Dank dafür! Wirklich! Für die nächste Post-Apokalypse wenden wir uns aber bitte anderen Themen zu. Sonst könnte noch der Eindruck entstehen, ich sei ein netter Kerl. Dann müsste ich euch leider wegen Rufschädigung verklagen.

Harald Fränkel

PC Games hilft

Hallo und guten Abend,
ich lese seit längerer Zeit euer Magazin und muss euch Profis fragen: Habt ihr keine technischen Probleme, beispielsweise mit der Blizzard-Plattform? […] Ich habe 38 Euro für CoD: Modern Wareface Remastered bezahlt, das Game funktionierte von August bis November 2020. Plötzlich geht nichts mehr. […] Ich habe nur einen Account, sehe die Kauftransaktion, habe aber keinen Zugriff und komme nur zum Button „Spiel kaufen". Der Blizzard-Support gibt keine Hinweise, die man nicht auch selbst auf der Website finden kann. Fazit: 38 Euro für fast nichts ausgegeben, das ist doch Betrug oder? Berichtet ihr in Zukunft auch über diese Schattenseiten? […] Wie geht ihr mit solchen Problemen um?

Viele Grüße
Andreas Pfeffer

Wir ordern einen weiteren kostenlosen Presse-Key.

Liebesbrief

Er ist wieder da!
Harald, ich habe dich vermisst! Ab jetzt hoffentlich nicht nur sporadische Lebenszeichen, sondern wieder ein dauerhafter Bestandteil meiner Games-Lektüre! You made my day! Ich habe schon lange nicht mehr so sehr auf meinem Lieblingsrückzugsort lachen müssen! Zu PC-Action-Zeiten schon einer der besten und jetzt endlich bei PC Games! Klopf demjenigen, der die Idee hatte, dich einzuplanen, auf die Schulter! Großartige Idee!

Viele Grüße
Dominik Dziatzko

Ich bin überrascht, wie kreativ ich sein kann, wenn ich mir lobpreisende Speichellecker-Zuschriften ausdenke, damit mir die Chefredaktion weiterhin gestattet, die Leserbriefecke zu betreuen. Der originelle Zungenbrechername Dziatzko entstand allerdings zufällig. Manchmal tigert nämlich mein Kater über die Tastaturfeqwf:::FyodorDostoevskyyyyyyyyyyyy.

Fack ju Göhte

Werter Herr Fränkel, da es mir zu umständlich ist, meine genialischen Gedanken auf mehrere Mails zu verteilen, sende ich Ihnen ein Bouquet an Leserbriefen.

1. Ein Harald ist der neue Hirt,
ohne Ross zwar,
aber das schon wird.
Kein Schmidt, kein Juhnke,
aber eine Trophäe mit Henkel.
Stelle er Leser nicht in den Senkel,
freuen wir uns auf Geplänkel
mit Fränkel
Nicht mehr da ist auch Ippisch
Drum sei so richtig schnippisch
(Ergibt das Sinn?)

2. Im Einkaufsführer der Printausgabe ist bei Divinity Original Sin 2 das Cover von Teil 1 abgebildet, wenn mich nicht alles täuscht.

3. Lieber Harald, du und Heinrich Lenhardt seid ja NHL-Cracks. Seid ihr schon einmal im Multiplayer gegeneinander angekuft? Wie ist es ausgegangen? An dieser Stelle eine Bitte an PC Games: Lasst Heinrich wieder für euch schreiben und bezahlt ihn ordentlich. Das ist ein guter Mann! Zur Not könntet ihr ja Haralds Honorar kürzen.

Grüße aus der Schweiz
Mischa Corradi

1. Die vogonische Lyrik gilt laut der Enzyklopädie „Per Anhalter durch die Galaxis" als drittschlechteste Dichtkunst im Universum. Jetzt weiß ich, wer alle zwei Plätze davor belegt.
2. Gut beobachtet! Den zweiten Teil des Gewinnspiels hast du jedoch übersehen: Der Einkaufsführer sollte laut Inhaltsverzeichnis auf Seite 94 beginnen, findet sich aber auf Seite 68. Damit hast du das Einfamilienhaus leider nicht gewonnen.
3. ywrtexhDuArsch!!!4wgfziu.

Freud und Leid

Hallo PC Games,
als langjähriger Abonnent war ich traurig, als Rossi gegangen ist, da die Leserbriefe immer ein Highlight waren. Nachdem die Leserbriefecke wieder geöffnet ist, war ich gespannt, was mich erwartet. Als ich gesehen habe, dass Harald Fränkel diese Rolle übernimmt, war ich angetan. Ich lese seine Artikel gerne. Meistens schaue ich nicht, wer etwas geschrieben hat, aber es gibt Autoren, bei denen ich schon am Stil erkenne, wer das gerade geschrieben hat. Nicht immer positiv, aber im Fall von Harald auf jeden Fall. Ich denke, dass er eine gute Wahl ist. Allerdings muss ich auch Kritik anbringen. […] Ich kann mir vorstellen, wie viel Mist an Leserbriefen reinkommt und finde es amüsant, wenn eine passende Antwort folgt. Allerdings sollte man es nicht übertreiben. Schließlich gibt's ja wohl Leserbriefe, die eine ernsthafte Antwort verdienen. […]

Mit freundlichen Grüßen
Gerhard Gruber, Essen

Du weißt, was für ein Mist in meinem Mailpostfach landet und schickst mir trotzdem diesen Leserbrief. Genau mein Humor!

Kein super Markt

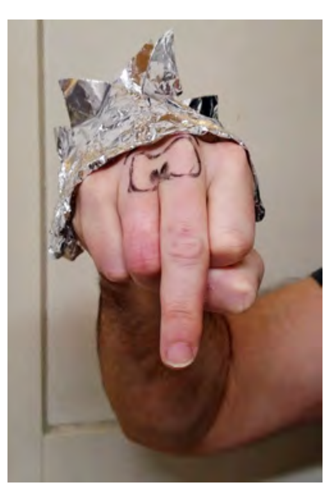
Hallo Person, die diese E-Mail liest! (Man muss man ja jetzt aufpassen mit dem Gendern und so) Habe mir seit Langem mal wieder eine PC Games gekauft. Musste feststellen, dass es die nicht mehr im Supermarkt gibt, sondern nur noch im Bahnhofsbuchhandel. Es scheint, dass wir Leser, die lieber Papier als einen Bildschirm in der Hand halten, im Bereich „Special Interest" angekommen sind. […]

Die Artikel sind nach wie vor interessant geschrieben und fraglich gedruckt (schwarz auf weiß hat sich im Buchdruck zu Recht durchgesetzt, nicht weiß auf schwarz). Ihr schuldet mir jetzt mindestens einen Lacher.

Viele Grüße von eurem Fan
Jens Kroschel

Liebe(r) Jens*in, du bist mein(e) Bruder/Schwester im Geiste: Ich halte beim Zocken auch nicht gerne meinen Monitor in der Hand. Davon krieg ich Rücken. Kacke aussehen tut's auch.

Der Kunde ist König



Hallo Harald,
du bist also der Neue. Dann leg dich ins Zeug! Der Kunde ist König. Und du weißt ja, was mit Narren passierte, die den König nicht ausreichend unterhielten. [...]

Beste Grüße
Nico Sperling

Und weißt DU, was mit dem letzten Leser passierte, der sich für einen König gehalten hat? Wir haben dafür gesorgt, dass er in die Megalomanie-Abteilung des Klinikums Nürnberg Nord eingewiesen wird. Dort faltet er jetzt während der Ergotherapie schmucke Aluhüte für Naidoo, Hildmann, Wendler und andere Leerdenker.

Nur Ernst ist ernst

Guten Tag Herr Fränkel,
[...] ein paar Gedanken zur neuen Leserbriefseite: [...] Ich fand die ausgewählten schrägen Zuschriften und die dazugehörigen Antworten teilweise lustig zu lesen. In meinen Augen war es aber kein schönes Kennenlernen. [...] Ein Abwatschen von nervigen Einsendungen ist ja ganz unterhaltsam, [...] ich fände es aber gut, wenn etwas so Altmodisches wie eine Leserbriefecke, welche sich in einem Printmedium mit den Meinungen und Ansichten ihrer Leser beschäftigt, auch dazu genutzt wird, genau dies zu tun. [...] Nehmen Sie uns wenigsten insofern ernst, dass Sie auf Anliegen eingehen (und dies auch auf den Leserbriefseiten erkennbar ist) und nicht nur auf solche, die auch gelöscht hätten werden können. [...]

Christian von Einem

Murphys Law: Die entf-Taste zum Löschen von überflüssigen bescheuerten Mails geht immer dann kaputt, wenn man sie am dringendsten braucht. Zum Beispiel ziemlich exakt genau in dem Moment, in dem deine ankam.

Drop-Events stinken

Ich finde es Schrott, dass ich so manche Items von Anno 1800 nur bekomme, wenn ich mir es auf Twisch eine Stunde ansehe. Entweder es bekommt jeder eins oder gar keines. Das ist eine Benachteiligung derer, die Twich nicht haben. [...]

Heinrich Thomas

Exakt! Der eigentliche Skandal ist aber doch, dass sie die krumme Tour nicht nur auf Twisch und Twich, sondern auch noch auf Twitch durchgezogen haben. Die miesen Schweine.

Glossensprache

Servus Harald,
ich habe mich wahnsinnig gefreut, dass sich die PC Games entschlossen hat, meine Lieblingsrubrik nach dem Abgang von Rossi neu zu besetzen. Computerzeitschriften gibt es viele, doch das war schon immer ein Alleinstellungsmerkmal eures Magazins. Freilich kann niemand Rainer kopieren, aber ich finde, du hast deinen Einstand super hinbekommen. Endlich konnte man wieder über die Doofheit/Naivität von manchen Leuten lachen. Jetzt fehlt nur noch, dass du eine eigene Glosse rausbringst. Dir fällt sicher ein kreativer Titel ein.
In diesem Sinne wünscht dir ein langjähriger Leser alles Gute

Stefan

Es gab bereits im Vormonat eine Glosse von mir auf den Leserbriefseiten. Unter dem kreativen Titel „Vorworte". Das konnte man leider nur erkennen, wenn man mindestens einen Hauptschulabschluss hat. Ich habe den Titel diesmal speziell für dich leicht angepasst.

Falsch verbunden



Sehr geehrter neuer Leserbriefonkel, einige Diskussionsanregungen: Zuerst ist es schön, dass nicht mehr so viele Spartenbegriffe verwendet werden, wie vor einem Jahr. Bitte weiter dranbleiben, allgemeinverständliche Texte zu schreiben. [...] Die ständigen Änderungen von Definitionen nerven. Auch wenn die Spieleindustrie versucht, dadurch Innovation zu suggerieren, wünsche ich mir bei einer Spielezeitschrift eine gewisse Konstanz. Zum Beispiel hießen Spiele wie Diablo oder Grim Dawn früher Action-Rollenspiel, dann Hack & Slay und jetzt mal das eine, mal das andere, sodass man sich gar nicht mehr im Klaren ist, um was für ein Spiel es sich handelt. [...]

Christoph Eckhardt

Achtung! Du hast deine an die Gamestar gerichtete Mail versehentlich zu uns geschickt. Wir sind die PC Games. Da hießen Diablo und Grim Dawn schon immer Diablo und Grim Dawn.

Tod dem Ja-Sager!

Hallo Harald,
zunächst danke, dass du Rossis Posten übernimmst. Die Leserbriefe haben mir in der PCG doch schmerzlich gefehlt. Kritik möchte ich dennoch loswerden. Dass deine Antworten kurz ausfallen, mag dein Stil sein, auch wenn ich es schade finde, ist dies nicht zu kritisieren. Allerdings finde ich die Antwort auf den Leserbrief „Lokdown" zu kurz. Die Frage nach dem Spiel nur mit „Ja." zu beantworten, hat sehr geringen Informations- und Unterhaltungswert. Es ist mir bewusst, dass es eine Anspielung ist, weil der Verfasser gefragt hat, ob sich jemand erinnert. Er hat aber auch freundlich nach dem Titel gefragt. Das ins Lächerliche zu ziehen und schnippisch mit „Ja." zu antworten, finde ich dreist und frech. Was bezweckst du mit so einer Antwort? Da die restlichen Leserbriefe ähnlich schnippisch beantwortet werden, hoffe ich, dass in den nächsten Ausgaben die Antworten gehaltvoller ausfallen. [...]

Mit freundlichen Grüßen
Thomas Bollinger

Lieber Thomas, ich gelobe Besserung und beginne mit deiner Zuschrift. Sie verdient eine ausführliche Stellungnahme. Oh wie schade, genau jetzt sind die Leserbriefseiten voll.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de
ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt. Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.



Vor 10 Jahren

Ausgabe 05/2011

Von: Richard Engel & Philipp Sattler

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Die PC Games 05/11 hat sich so einige Spiele-Giganten angeschaut und spekuliert!

CD Projekts Klassiker angespielt und unter die Lupe genommen

Optimierungswünsche gab es schon damals beim Vortest zu The Witcher 2

Heute können wir darüber wohl nur müde lächeln, aber schon vor dem kolossalen The Witcher 3 und dem anschließenden Cyberpunk-2077-Hype gab es die Bitte, noch mal die Politur rauszuholen. Auch wenn wir in der damaligen Ausgabe nur den ersten Akt von The Witcher 2 in die Finger bekamen, liest sich der Vortest bemerkenswert ähnlich im Vergleich zu dem, was in den Folgejahren dann zu anderen CDP-Titel geschrieben wurde. Bugs und Performance-Probleme treten zwar auf, aber die Hoffnung, dass sich das in der Release-Version legt, bleibt. Spielerisch klasse, Grafik überragend. Zwischen reichlichem Lob und feinplatzierten Sorgen taumelt sich The Witcher 2 in der Preview-Version trotz allem auf eine Wertungstendenz von 80 bis 90 auf der Skala. Bemängelt wurden vor allem die technischen Macken wie die unzuverlässige Gegner-Zielaufschaltung und die fehlende Einstellungsmöglichkeit der Tastatur-Belegung sowie die zwar hübschen, aber umständlichen Menüs. Geradezu harmlos im Vergleich zum aktuellen Cyberpunk-Debakel. Ambitioniert und spielerisch erstklassig, sicher. Aber Technik-Probleme hatte der ehemalige Spieler-Favorit CD Projekt schon immer. Übrigens auch zu Release von The Witcher 3. Die Zeichen, sie waren immer da.

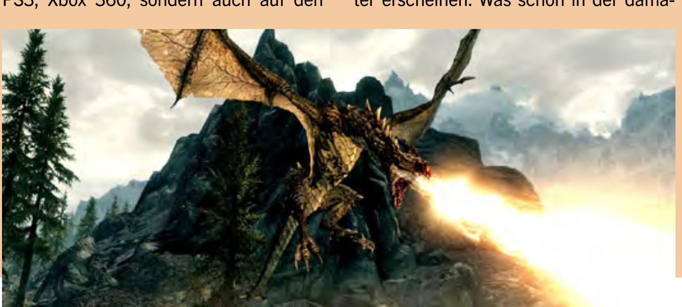




Skyrim – Die Ruhe und Anspannung vor dem (Release-) Sturm

Bethesdas Magnum Opus? – zwischen Spekulationen und großer Hoffnung

Habt ihr schon von dem absolut hammermäßigen Nachfolger von The Elder Scrolls 4: Oblivion gehört? Da wird es Drachen geben! Ja, sogar Mod-Support soll kommen. Das wurde zumindest Monate vor Release bei uns im Interview von Game Director Todd Howard bestätigt. Richtig, der Todd Howard, der 2018 auf der E3 Fallout 76 mit „16-fachen Details" angeteast hat. 2011 war allerdings das glorreiche Skyrim-Jahr. Und der Beginn der legendären Plattform-Release-Schlange á la Doom. Skyrim sollte in den folgenden Jahren schließlich nicht nur auf PC, PS3, Xbox 360, sondern auch auf den Next-Gen-Konsolen PS4, Xbox One, der Nintendo Switch und gefühlt jedem Toaster erscheinen. Was schon in der damaligen Aufarbeitung im Heft klar war: The Elder Scrolls 5: Skyrim wird ein Hit. Unser Autor Stefan Weiß tat seine Vorfreude gerne kund und hoffte auf das erfolgreiche Erfüllen des Ziels von Bethesda, das Beste aus Morrowind, Oblivion und Fallout 3 zu vereinen. Aus heutiger Sicht ist vor allem die Spekulationsphase besonders interessant. Denn zu dem Zeitpunkt war noch gar nicht klar, ob man beispielsweise selbst Instrumente spielen wird können, oder ob man auf Pferden tatsächlich reiten darf oder diese nur als Schnellreise-Funktion herhalten. Zwischen Fragen nach Haustieren, Neuerungen wie dem separaten Hand-Kampfsystem und dem grafischen Upgrade zu den Vorgängerspielen wurde sich auch in freudiger Erwartung mit der Technik auseinandergesetzt. Verrückte Zeiten!



Anno 2070: Statt Mittelalter-Setting ein Sprung ins Zukunftsszenario

„Hoffentlich wird der mutige Szenariowechsel von den Fans belohnt!“

Mutig war der Wechsel damals vom Mittelalter in die Pseudo-Post-Apokalypse von Ubisoft und Entwicklern wirklich allemal. Statt alter Holzschiffe sollten es diesmal synthetische Metallboliden im Insel-Strategie-Klassiker werden. Weg mit der Orient-Erkundung und anderen historischen Settings, her mit Umweltverschmutzung und Naturkatastrophen, die für neu zu entdeckende Inseln in der Moderne sorgen. Zwei Fraktionen, eine Spielwelt, die sich durch Katastrophen dynamisch verändert, und das alles inmitten des altbekannten Seehandels. Der Bruch war allen deutlich, aber die Aussichten auf die Release-Version wurde noch als glänzend und rosig bezeichnet. Anno-Spieler dürften sich freuen. Ganz so rosig und erfreulich kam Anno 2070 bei alteingesessenen Fans später allerdings nicht an. Manchen war's im Vergleich zu den Vorgängern zu gewagt, andere wiederum wurden durch die Technik geplagt. DRM-Aktivierung, Online-Features und allgemeine Bugs konnten den Spielspaß deutlich einschränken. Übrigens: Im Interview mit Christopher Schmitz, Produzent bei Ubisoft, wurde der geliebte Vorgänger Anno 1404 als Grund für frischen Wind verantwortlich gemacht. Die Reaktionen der Presse waren einerseits voll Lob, verlangten aber auch was Neues. Und so gab es statt Anno 1305 ein Zukunftssetting.

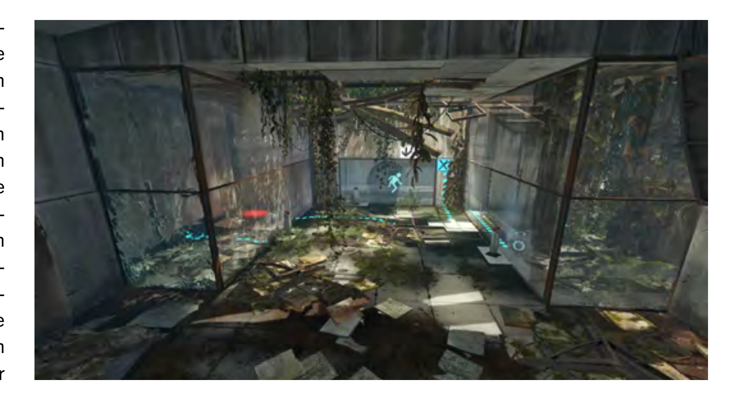




Nachfolger des Valve-Hits Portal erobert die Herzen im Sturm

Aus dem Hause Valve: Das Meisterwerk Portal 2 erntet Lobpreisungen und Bewunderung

Ganze zwei Tage durften und mussten unsere Redakteure Sascha (heute unser Redaktionsleiter) und Robert in Seattle Portal 2 spielen. Sowohl die fantastische Singleplayer-Story als auch der Koop-Modus konnten gewaltigen Eindruck schinden. Zwar gab es keine maximale Grafikpracht, dafür eine absolute Punktlandung in allen anderen Bereichen. Durch die vielen Gameplay-Neuerungen, wie die verschiedenen Gel-Arten und die humoristische Story-Ausweitung, konnte Teil 2 den beliebten Vorgänger nochmal locker überholen. Ein derart ungewöhnliches, kreatives und süchtig machendes Spielprinzip verpackt im Humormantel erwarten wir auch irgendwann im Nachfolger des Nachfolgers. Doch auch 2021 hat es Valve noch nicht so mit dritten Teilen. Zuletzt gab es zumindest das VR-Only-Game Half Life: Alyx. Teil 3 von Half Life oder eben auch Portal sehen wir aber nach wie vor sehnsüchtig entgegen und erhoffen uns genauso einen Spielspaß wie im Test von Teil 2 vor zehn Jahren. Wenn die Spiele denn irgendwann erscheinen. 2050 oder so.



Die Geschichte von Blizzards Baby Warcraft aufgearbeitet

Vor zehn Jahren widmeten wir der Warcraft-Reihe ein Special, passend zum 20sten Geburtstag von Blizzard.

Stolze 30 Jahre hat Blizzard mittlerweile schon auf dem Buckel. Wie vermeintlich einfach es der Hersteller noch vor zehn Jahren hatte. Kein Aufschrei wegen der bitteren Enttäuschung über Diablo im Smartphone-Format, kein China/Hongkong-Eklat beim noch nicht existenten Hearthstone, und ein Warcraft 3 Remaster wäre doch bestimmt klasse, es ist ja immerhin Blizzard. Und gerade Blizzard würde doch nicht ihr Baby, ihren Schatz, die Warcraft-Reihe beschmutzen … Nein, fern der folgenden Fehltritte der späteren Jahre haben wir uns mit den ersten drei Strategiespielen des Warcraft-Universums auseinandergesetzt. 1994 konnte das doch noch recht neue Genre der Echtzeitstrategie-Spiele mit Warcraft: Orcs and Humans einen Überraschungserfolg verbuchen. 1995 kam mit Warcraft 2: Tides of Darkness der schönere, größere Nachfolger, mit mehr Cutscenes und prächtiger 640 x 480 Auflösung. Der für die gesamte Spieleindustrie gewichtige Karteneditor lag übrigens bereits in Teil zwei dabei. In Warcraft 3: Reign of Chaos (2002) und dem Add-on The Frozen Throne konnte man mit etlichen Custom-Karten und Mods Spielegiganten wie Dota hervorbringen. Dass sich Valve Dota 2 lizenzieren konnte, liegt letztlich auch an dem Verschlafen von Blizzard. Ein Fehler, den sie dann im unrunden Remaster von Warcraft 3 nochmal extra vermeiden wollten. Dort sind nämlich die Rechte an selbsterstellten Karten zu Gunsten Blizzards stark nachjustiert worden.



Couchmaster Cycon²

Mit dem Couchmaster Cycon² genießt man seine PC-Spiele mit Maus und Tastatur bequem vom Sofa aus.

Von: Christian Zamora

Hand aufs Herz, jeder PC-Spieler wünscht sich doch hin und wieder, bequem vom Sofa aus zu zocken und dabei nicht auf die deutlich präzisere Steuerung mit Maus und Tastatur verzichten zu müssen. Zudem wird der Rücken je nach aktueller Bestuhlung auf der Couch eher entlastet. Das Unternehmen Nerdytec macht es sich mit der Couchmaster-Reihe seit Längerem zum Ziel, den Komfort, den Konsolenbesitzer genießen, auch für Keyboard-Schwinger zu ermöglichen. Mit der zweiten Auflage des Couchmaster Cycon kehrt eine Weiterentwicklung mit diversen Verbesserungen in die heimischen Wohnzimmer ein. Für knapp 180 Euro bietet das Cycon² zwei bequeme Kissen für die Arme sowie eine frei platzierbare Auflage mit zahlreichen USB-Anschlüssen – zum praktischen Abstellen von Tastatur und Maus oder fürs Mittagessen.

Dabei werden Gegenstände wie die Maus, Getränkedosen oder was sonst noch passt in Seitentaschen verstaut. Dem neuen Couchmaster spendiert Nerdytec zudem sechs statt der bisher vier USB-3.0-Ports (2 außen, 4 innen) und ein einfacheres Kabelmanagement, das sich jetzt hinter magnetischen Klappen befindet. Die muss man im Gegensatz zum Vorgänger nicht mehr zwingend festschrauben. Außerdem passen die beiden Seitenkissen, dank 60 cm Tiefe, auch auf kurze Sitzflächen. Die Kissen wurden etwas schmaler gestaltet, reichen aber vollkommen aus.

Die Auflage des Couchmasters Cycon² schließt man über ein mitgeliefertes USB-Kabel direkt an den PC, oder wahlweise an eine Streaming-Box wie Valves Steam-Link an. Reicht die dabei entstehende Stromversorgung für die verwendeten USB-Geräte nicht aus, liegt ein separater Power-Adapter bei. Der wird an einem Nebenanschluss am Ende des USB-Kabels angebracht und befindet sich damit praktischerweise meist in der Nähe der Steckdose des PC oder Streaming-Gerätes. Die Ablageoberfläche liegt zwar ohne Fixierung auf den Kissen und ist frei beweglich, rutscht aber auch bei aktiveren Spiele-Sessions nie weg. Durch die freie Platzierung passt zudem locker ein besser genährter Bauch zwischen das Konstrukt (der Autor kann das bestätigen). Maus und Tastatur schließt man durch zwei Einlässe aufgeräumt im inneren Bereich an. Die beiden auf der Oberseite befindlichen USB-Anschlüsse eignen sich für weitere Geräte, denn die Auflage bietet neben der notwendigen Peripherie noch etwas Platz, um beispielsweise ein Handy zum Laden abzulegen – ohne dass sie sich in die Quere kommen. ❑

Hersteller	Extras:	Preis:
Nerdytec	Mute-Button, Lautstärke-Regler	ca. 180 - 200€



BenQ ScreenBar LED-Lampe

Die LED-Lampe von BenQ ist teuer, aber das Geld auf jeden Fall wert.

Von: Maria Beyer-Fistrich

Sitzt ihr abends auch länger vor eurem Bildschirm, sei es für die Arbeit oder zum gemütlichen Zocken, schlägt die falsche Beleuchtung schnell auf den Komfort. In einem komplett abgedunkelten Zimmer zu hocken, wird schnell anstrengend für die Augen – in einem hell erleuchteten Raum leidet hingegen der Gemütlichkeitsfaktor. BenQ hat für diese Fälle eine LED-Lampe auf den Markt gebracht, mit der ihr eine All-in-One-Lösung bekommt. Die Lampe schlägt mit 99 Euro zu Buche und kommt gänzlich ohne Schrauben oder anderweitig komplizierte Installationsroutinen aus. Einmal oben an den Bildschirm geklemmt, bekommt die Lampe Strom über einen USB-Anschluss des Rechners. Per Touch-Steuerung regelt ihr das Licht passend zur Situation in verschiedenen Stufen. Von eher klinisch kaltem Licht bis hin zu Winterabend mit Kerzen reicht das Spektrum. Die ScreenBar Monitorlampe passt sich dank Auto Dimming und dem integrierten Umgebungslichtsensor aber auch automatisch an die Helligkeit im Raum an. Die Lampe ist übrigens so am Monitor angebracht, dass nur der Schreibtisch beleuchtet wird – es gibt also keine störenden Reflexionen im Bildschirm. Insgesamt macht die BenQ-Lampe einen guten Eindruck. Allerdings sind 99 Euro für eine LED-Lampe dann doch nicht wenig – das geht bei anderen Anbietern auch günstiger, wenn auch weniger elegant als bei der BenQ. ❑

HERSTELLER: BenQ **PREIS:** ca. 99 Euro
EXTRAS: Auto-Dimmer

TESTURTEIL 9

Blue Yeti X – WoW Ed.

Eines der besten USB-Streaming-Mics macht nun Azeroth unsicher.

Von: Sascha Lohmüller

Die Streaming-Mikrofone von Blue, vor allem jene aus der Yeti-X-Reihe, zählen zum absolut besten, was ihr euch für euren heimischen Desktop zulegen könnt. Nun erschien das Mic-Flaggschiff in einer Sonder-Edition zu World of Warcraft. Technisch bleibt natürlich erst einmal alles beim Alten. Neben USB- und Headsetanschluss schaltet ihr an der Rückseite zwischen vier Richtcharakteristiken hin und her – davon abhängig, ob ihr eure Stimme aufnehmen, Umgebungsgeräusche mit einfangen oder podcasten bzw. jemanden interviewen wollt. An der Vorderseite regelt ihr die Lautstärke oder schaltet das Gerät stumm. Das funktioniert alles reibungslos und in großartiger Sprachqualität und ist zudem einfach per plug & play eingerichtet. Die Verarbeitung ist zudem äußerst edel und wertig, dafür ist das Mikro aber auch sehr groß und schwer. Für die WoW-Edition wurden nicht nur optische Spielereien angebracht, auch wurde die Software überarbeitet: Neben WoW-Sprachsamples und Voice-Effekten (Orc, Lich King etc.) stehen euch auch noch viele Equalizer-Optionen zur Verfügung , um den Sound anzupassen. Natürlich hat all das aber seinen Preis: Knapp 210 Euro wollen gut überlegt sein. Es lohnt sich aber auf jeden Fall. ❑





HERSTELLER: Logitech (Blue) **PREIS:** ca. 210 Euro

TESTURTEIL 10

Crucial 2TB – Portable

Viel Speicher zum Mitnehmen, jedoch nicht für alle Zwecke geeigent.

Von: Maria Beyer-Fistrich



Ihr seid auf der Suche nach einer portablen SSD, die in die Hosentasche passt und trotzdem über eine ordentliche Speichergröße verfügt? Die Crucial CT2000X8SSD9 X8 2TB Portable SSD könnte mit Einschränkungen etwas für euch sei. Für 215 Euro bekommt ihr eine ordentliche SSD, die sich vor allem für den Transport oder die Sicherung kleinerer Datenmengen eignet. Mit Lesegeschwindigkeiten von bis zu 1.050 MB pro Sekunde spielt die Platte dabei nämlich ihre Trümpfe aus. Bei größeren Dateien (ab 250 GB aufwärts) wird die SSD jedoch spürbar wärmer und dadurch immer langsamer. Das ist vor allem dann ärgerlich, wenn ihr regelmäßig große Videodateien hin und herschieben möchtet. Gut macht sich die Crucial X8 Portable als externer Speicher für eure Playstation. Ihr könnt die Platte an die PS5 anschließen – speichern könnt ihr darauf aber nur PS4-Spiele, die dann ohne Probleme laufen. Pro-Tipp: Schaut vorher in die Einstellungen der SSD und schaltet den Sleep-Mode der Platte aus, um Probleme beim An- und Ausschalten der PS5 zu verhindern.

HERSTELLER: Crucial **PREIS:** ca. 215 Euro

TESTURTEIL 7

Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-10400F (Boxed, mitgel. Kühler)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: .... 135 Euro

ALTERNATIVE

Der Intel-Sechskerner leistet auf absehbare Zeit bei Spielen kaum weniger als CPUs, die doppelt so teuer sind. Durch die neuen CPUs der 11.Generation kommt aber der Core i5-11400F für 165 Euro als schnellere Alternative in Frage. Bei AMD ist der noch teurere Ryzen 5 3600 ein Tipp, der sich allerdings auch problemlos übertakten lässt.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ...... Zotac Gaming GeForce GTX 1650 AMP
Chip-/Speicherbandbreite: ... 1410 MHz (Boost 1650 MHz) / .... 192 GB/s
Speicher/Preis: ..... 4GB GDDR6-RAM / derzeit ab 220 Euro

ALTERNATIVE

Die GTX 1650-Serie ist eine Notlösung und packt aktuelle Games zwar noch, wird aber auf absehbare Zeit Schwächen zeigen. Das Problem: Die nächsten nennenswert stärkeren Grafikkarten kosten mindestens 460 bis 500 Euro. Wer so viel ausgeben kann, sollte eine GTX 1660 Super nehmen.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI H510M-A Pro
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/Intel 1200 (H510)
Steckplätze/Preis: .... 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 4.0 x16, ... 1xPCIe 3.0 x1, 2x M.2 (PCIe) / 80 Euro

ALTERNATIVE

Das Mainboard hat den neuen H510-Chipsatz. Mit einer Intel-CPU der 11. Generation ist PCIe möglich – wer bei einem Intel 10000 bleiben will, kann auch ein günstigeres Modell mit einem 400er-Chipsatz nehmen. Für AMD-CPU ist das ASRock B450M Pro4 ein Tipp für 70 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill NT Series
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB) / DDR4-2666
Timings/Preis: .... CL19-19-19 / 75 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Kingston A400 (SATA 2,5 Zoll) / .... Seagate BarraCuda Compute
Kapazität SSD/HDD: .... 480 GB / 1000 GB
Preis SSD/HDD: .... 50 Euro / 35 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .. AeroCool Aero-300 FAW, 1x120mm-Lüfter .... vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 34,6 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 35 Euro
Netzteil/Preis: .... Seasonic S12III 500 Watt, 45 Euro



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 675 Euro)

Inzwischen sind die Preise beim RAM spürbar angestiegen, so dass der Takt nicht mehr so hoch wie bei den letzten Einsteiger-PCs ist. Für fünf Euro mehr sind aber auch DDR4-3000 drin. Bei der CPU hat Intel mit der 11. Generation frischen Wind ins Spiel gebracht. Zudem kann man zugunsten einer 1000GB-SSD auf die Festplatte verzichten.

MITTELKLASSE-PC



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.385 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i7-10700F
Kerne/Taktung: 8 Kerne (2,9-4,8 GHz), 16 Threads
Preis: 260 Euro

ALTERNATIVE

Die neuen 11000er-CPUs von Intel bieten einige interessante Varianten als Alternative – zum Beispiel den übertaktbaren Core i5-11600KF (250 Euro) oder den Core i7-11700F (310 Euro). Bei AMD gibt es den 275 Euro teuren AMD Ryzen 7 3700X, oder in Spielen stärker, aber teurer und mit nur sechs Kernen: der Ryzen 5 5600X (310 Euro).

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: Manli GeForce RTX 2060
Chip-/Speicherbandbreite: 1365 MHz (Boost 1680 MHz) / 336 GB/s
Speicher/Preis: 6GB GDDR6-RAM / derzeit ab 560 Euro

ALTERNATIVE

Von den aktuell lieferbaren Grafikkarten bietet die alte GeForce RTX 2060 ein unter den Lieferproblemen betrachtet vertretbares Preis-Leistungs-Verhältnis. Stärkere, lieferbare Grafikkarten wie die RTX 3060 oder AMD Radeon 6700 XT kosten 800 Euro und mehr.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ASRock H570M Pro4
Format/Sockel (Chipsatz): mATX (Intel 1200)
Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, 1x PCIe 3.0 x4, 1x PCIe 3.0 x1, 1xM.2 PCIe 4.0, 2x M.2 PCIe 3.0 / 120 Euro

ALTERNATIVE

Für eine übertaktbare K-CPUs muss ein Z-Chipsatz wie beim ASRock Z590M Phantom Gaming (140 Euro) sein. Wie beim Einsteiger-PC gilt: Für die 10000er-CPUs reicht ein 400er-Chipsatz aus – die Auswahl hierbei ist sehr groß. Für einen AMD Ryzen gibt es zum Beispiel das MSI B550-A Pro (120 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill RipJaws V
Kapazität/Standard: 32GB (2x16GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: CL16-18-18 / 155 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: Crucial MX500 (SATA) / Toshiba P300
Kapazität SSD/HDD: 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: 80 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: Phantecs Eclipse P300A Air, 2x120mm- und 1x140mm--Lüfter vorinstalliert, Grafikkartenlänge bis 35,5 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 60 Euro
CPU-Kühler/Preis: Scythe Kotetsu Mark II (15,4cm hoch), 35 Euro
Netzteil/Preis: be quiet! System Power 9 CM 600 Watt (teilmodular), 65 Euro

Wer für manche Gelegenheiten einen Mini-Schub bei den Ladezeiten will, kann bei der SSD auch ein schnelles M.2-Modell wählen (ab etwa 110 Euro für mindestens 3000 MB/s). Der Arbeitsspeicher ist großzügig bemessen – hier kann man auch mit 16GB gut zurechtkommen und Geld sparen. Wer übertakten will, sollte in den CPU-Kühler etwas mehr investieren.



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.275 Euro)

Das Setting ist für Übertakter abgestimmt. Das Gehäuse lässt auch sehr hohe Luftkühler zu, die einem Wasserkühler nicht unterlegen, aber günstiger sind. Ohne Übertakter-Ambitionen lässt sich beim Mainboard, dem CPU-Kühler und durch den Griff zu nicht ganz so schnellem RAM einiges sparen.

CPU

Hersteller/Modell: AMD Ryzen 7 5800X
Kerne/Taktung: 8 Kerne (3,8-4,7 GHz), 16 Threads
Preis: 425 Euro

ALTERNATIVE

Der Ryzen 7 bietet eine Top-Spielepower plus genug Kerne für eine lange Zeit. Wem sechs Kerne reichen, der spart 100 Euro mit dem Ryzen 5 5600X. Intels Core i7-11700KF ist für 390 Euro eine gute Option. Die Core i9-Modelle sind aber zu teuer und bringen kaum einen Mehrwert.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: Gigabyte Radeon RX 6700 XT Gaming OC 12G
Chip-/Speicherbandbreite: 2321 MHz (Boost 2622 MHz) / 385 GB/s
Speicher/Preis: 12 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 850 Euro

ALTERNATIVE

Die AMD Radeon RX 6700 XT ist stark aber kein „High End“ – im Vergleich hat sie aber noch ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Leistungsmäßig „High End“ wird aber deutlich teurer: Die Nvidia RTX 3070 kostet über 1.000 Euro, die RTX 3080 gar über 2.000 Euro, und die AMD RX 6800 XT ab 1.650 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: Patriot Viper RGB
Kapazität/Standard: 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: CL18-22-22 / 170 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: Seagate FireCuda 520 SSD (M.2, PCIe 4.0) / Toshiba DT01ACA
Kapazität SSD/HDD: 1000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: 170 Euro / 65 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: Lian Li LANCOOL II Mesh Performance, 2x 140mm- und 1x120mm-Lüfter vorinstalliert; Grafikkarten bis 38,4 cm, CPU-Kühler bis 17,6cm Höhe, Preis: 110 Euro
CPU-Kühler/Preis: Alphacool Eisbaer 240, (All-in-One-Wasserkühler), 100 Euro
Netzteil/Preis: BitFenix Whisper M 650W (vollmodular), Preis: 95 Euro



MAINBOARD

Hersteller/Modell: MSI MEG X570 Unify
Format/Sockel (Chipsatz): ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM, 3x PCIe 4.0 x16, 2x PCIe 4.0 x1, 2x M.2 (PCIe 4.0) / 290 Euro

ALTERNATIVE

Wer nicht oder nur in Maßen übertakten will, findet auch unter 200 Euro viele sehr gute Mainboards wie das Gigabyte X570 Gaming X (155 Euro). Für Intel gibt es mit dem Übertakter-Chipsatz Z590 zum Beispiel das MSI MPG Z590 Gaming Carbon WIFI (270 Euro).

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Noch immer zeigt sich keine Entspannung auf dem Grafikkartenmarkt: Von der Einsteigerklasse bis in den High-End-Bereich ist die Lieferbarkeit enorm schlecht – und die Preise dafür dann umso höher. Daher geben wir bei unseren PCs jeweils auch einen Gesamtpreis „ohne Grafikkarte“ an – wer kann, der sollte übergangsweise noch seine alte Grafikkarte nutzen.

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

Biomutant



Ende Mai soll das tierische Endzeit-Abenteuer endlich erscheinen, wir rechnen daher mit Last-Minute-Infos für die nächste Ausgabe.

❑ Test

Resident Evil 8



Wenn alles gutgeht, haben wir für das nächste Heft bereits den Test parat, ansonsten gibt es wohl zumindest Eindrücke zur Testversion.

❑ Test

Outriders | Für diese Ausgabe kam der Shooter knapp zu spät, das holen wir natürlich nach!



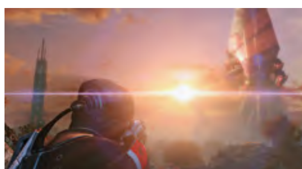
❑ Test

Nier Replicant | Das Remake des JRPG-Kultspiels soll noch im April erscheinen.



❑ Vorschau

Mass Effect: Legendary Ed. | Wir haben die letzten Infos vor dem Test der Remake-Trilogie für euch.



❑ Vorschau

Deathloop | Arkanes neuer Action-Streich erscheint im Mai, neue Infos gibt's hoffentlich bald.



PC Games 06/21 erscheint am 19. Mai!

Vorab-Infos ab 15. Mai auf www.pcgames.de!



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Altenheimer, Olaf Bleich, Richard Engel, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Jonas Höger, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Christian Schmid, Sönke Siemens, Stefan Wilhelm
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © Xbox Game Studios / Electronic Arts

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Paula Sprödefeld

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 34 vom 01.01.2021.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

SPECIAL-REIHE Seite 100

Mein erstes Mal: **Age of Empires**



Passend zu unserer Coverstory zum vierten Teil warf unser freier Autor Benedikt den ersten Teil von Age of Empires in sein Laufwerk. Was er dabei erlebt hat, lest ihr im neuesten Teil von „Mein erstes Mal".

REPORT Seite 104

Videospiele als Wertanlage



Briefmarken, Münzen, Kronkorken, Schmetterlinge – und nun auch Videospiele. Gesammelt werden Games ja schon seit geraumer Zeit. In unserem Report klären wir, ob sich das Ganze auch als Wertanlage für die Zukunft lohnt. Und falls ja, was dabei zu beachten ist.

TIPPS & TRICKS Seite 110

Valheim: Boss-Guide



Das Wikinger-Survival-Abenteuer Valheim hält sich nach wie vor in den Steam-Charts ganz oben. Nach unseren Grundlagen-Tipps zum fröhlichen Craften und Reisen in der letzten Ausgabe geben wir euch nun für jeden einzelnen Bossgegner handliche Tipps mit.

Mein erstes Mal



Age of Empires

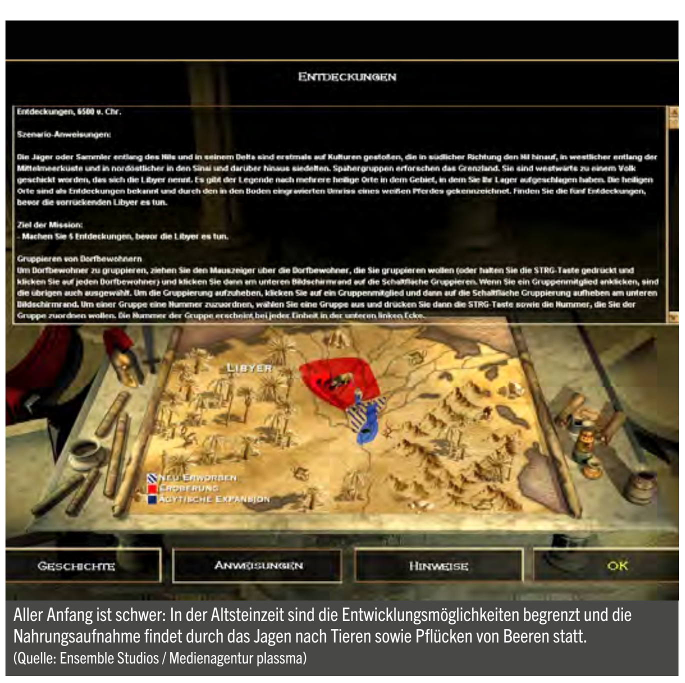
Die Eisenzeit von 1997 erobern



Egal, ob Actionspiele, RPGs oder Adventures: Das Interesse an Games aus verschiedenen Genres ist bei unserem Autor Benedikt breit gefächert. Nur Strategiespiele blieben bei ihm ab den 1990er-Jahren auf der Strecke – so auch der Echtzeit-Hit Age of Empires von 1997. Nun hat er den Klassiker endlich zum ersten Mal gespielt.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller





Aller Anfang ist schwer: In der Altsteinzeit sind die Entwicklungsmöglichkeiten begrenzt und die Nahrungsaufnahme findet durch das Jagen nach Tieren sowie Pflücken von Beeren statt. (Quelle: Ensemble Studios / Medienagentur plassma)

Legendäre Konsolen-Meilensteine wie Final Fantasy 7, Castlevania: Symphony of the Night und ein leider nach wie vor indizierter Ego-Shooter rund um einen britischen Geheimagenten – 1997 zählte ganz klar zu den stärksten Jahren der Spielegeschichte. Allerdings blätterte meine Faszination für tolle PC-Titel zu dieser Zeit etwas ab, was primär an der für mich ungünstigen Genre-Gewichtung lag. Denn abseits von Technikgranaten wie MDK oder Jedi Knight oder dem Point&Click-Hit The Curse of Monkey Island, den ich jedoch erst 2019 nachgeholt habe, dominierten auf dem Rechenknecht vornehmlich Strategiespiele wie Dark Reign, Incubation und eben Age of Empires. Mit Spielen dieser Art konnte ich damals jedoch persönlich wenig anfangen. Zwar habe ich mir einen Großteil davon zumindest mal angeschaut, mich mangels Zeit und Muße aber nie wirklich intensiv damit beschäftigt.

Nun ist es gerade bei Strategiespielen höchst problematisch, ein Urteil nach ein bis zwei Stunden Anspielzeit zu fällen. Das gilt ganz besonders für Age of Empires, das nicht einfach nur die damalige Genre-Konkurrenz kopierte. Der texanische Entwickler Ensemble Studios mixte vielmehr Echtzeitelemente aus Warcraft mit einer Art Mini-Civilization, in der man sein Volk von der Altstein- zur Eisenzeit aufsteigen sah.

Meine Erinnerungen an den Titel beschränken sich jedenfalls auf zwei Knotenpunkte: Mit gefielen auf Anhieb die tollen Animationen, und es gab insbesondere in der

deutschen Fachpresse recht hohe Wertungen, wohingegen die Amerikaner deutlich kritischer waren. Viel mehr verbinde ich mit Age of Empires nicht. Doch weil ein solch oberflächlicher Eindruck dem Klassiker kaum gerecht wird, möchte ich nach über 23 Jahren endlich Versäumtes nachlegen. Auf in die Schlacht!

CD einlegen, installieren … läuft!
Ehrlich gesagt hatte ich etwas Angst, mich nach der langen Zeit einem Oldie wie Age of Empires zu stellen – schon allein wegen der Technik. Schließlich erschien das Spiel nur wenige Jahre, nachdem sich erstmals ein Betriebssystem mit grafischer Oberfläche am PC durchgesetzt hatte: Windows 95. Die guten alten und vor allem ungeheuer umständlichen DOS-Zeiten waren vorbei, was jedoch aus heutiger Sicht mitunter ein Problem ist. Denn während für das alte System ein exzellenter Emulator namens DOSBox existiert, gibt es kein passendes, allumfassendes Gegenstück zu Windows 95.

Deshalb bin ich der Gnade der modernen Technik – oder genauer gesagt Windows 10 – ausgesetzt, unter dem beileibe nicht alle alten Spiele auf Anhieb funktionieren (siehe beispielsweise No One Lives Forever 2 oder die Originalversion von Grim Fandango). Im schlimmsten Fall müsste ich einen alten PC-Rechner aus dem Keller in mein Büro schleppen, in der Hoffnung, dass dieser noch funktioniert.

Zum Glück ist meine Sorge unbegründet: Mein alte CD-Version von Age of Empires, die ich mir seinerzeit im Sammelrausch zugelegt hatte und die seither ungespielt in meinem Archiv schlummert, lässt sich tadellos auf Windows 10 installieren, starten und spielen! Da soll noch einer mal sagen, Laufwerke lohnen sich nicht mehr.

Auch registriere ich keinerlei technische Holprigkeiten und mein 42-Zoll-Bildschirm stellt die Grafik automatisch in 4:3-Auflösung und mit einem dicken schwarzen Rand dar. Gut so, denn ich habe keine Lust auf aufgeblähte Pixel und möchte ungern irgendeinen antiquierten Röhrenmonitor aufstellen.

Nebenbei bemerkt hätte ich mir natürlich die Age of Empires: Definitive Edition bei Steam gönnen können, allerdings habe ich diese Option von Anfang an ausgeschlossen. Zum einen soll die Neuauflage ihre eigenen Probleme haben und zum anderen würde dies den Sinn der Artikelreihe „Mein erstes Mal“ völlig verfälschen. Wenn ich mir Alfred Hitchcocks Psycho anschauen möchte, greife ich schließlich auch nicht zur grässlichen Neuverfilmung von Gus Van Sant!



Weil kein feindlicher Soldat weit und breit zu sehen ist, sind die gegnerischen Gebäude schnell zu Kleinholz verarbeitet. (Quelle: Ensemble Studios / Medienagentur plasma)

Fabelhafter Einstieg
Auch sonst verläuft mein Erstkontakt mit Age of Empires sehr positiv. Das Startmenü lässt keine Fragen offen und gibt mir mehrere Spieloptionen, darunter eine Zufallskarte, ein paar Kampagnen und gar ein Editor. Ich entscheide mich direkt für die Kampagne der Ägypter, in der Hoffnung, eher langsam und behutsam in das Geschehen von Age of Empires eingeführt zu werden.

Und was soll ich sagen: Alter Schwede, äh, Ägypter, was ist das für eine gelungene Steuerung! Nachdem ich vor einigen Monaten leichte Probleme mit ein paar kryptischen Icons des ansonsten fantastischen UFO: Enemy Unknown hatte, ist die Benutzerführung von Age of Empires absolut vorbildlich. Die Symbole sind groß, unmissverständlich gestaltet und bieten sogar eine Textbeschreibung, sobald ich mit dem Cursor darüberfahre. Die Zusatzinfos sind allerdings auch bitter notwendig, weil sich die gedruckte Anleitung für ein Spiel aus dem Jahre 1997 als erstaunlich dünn entpuppt.

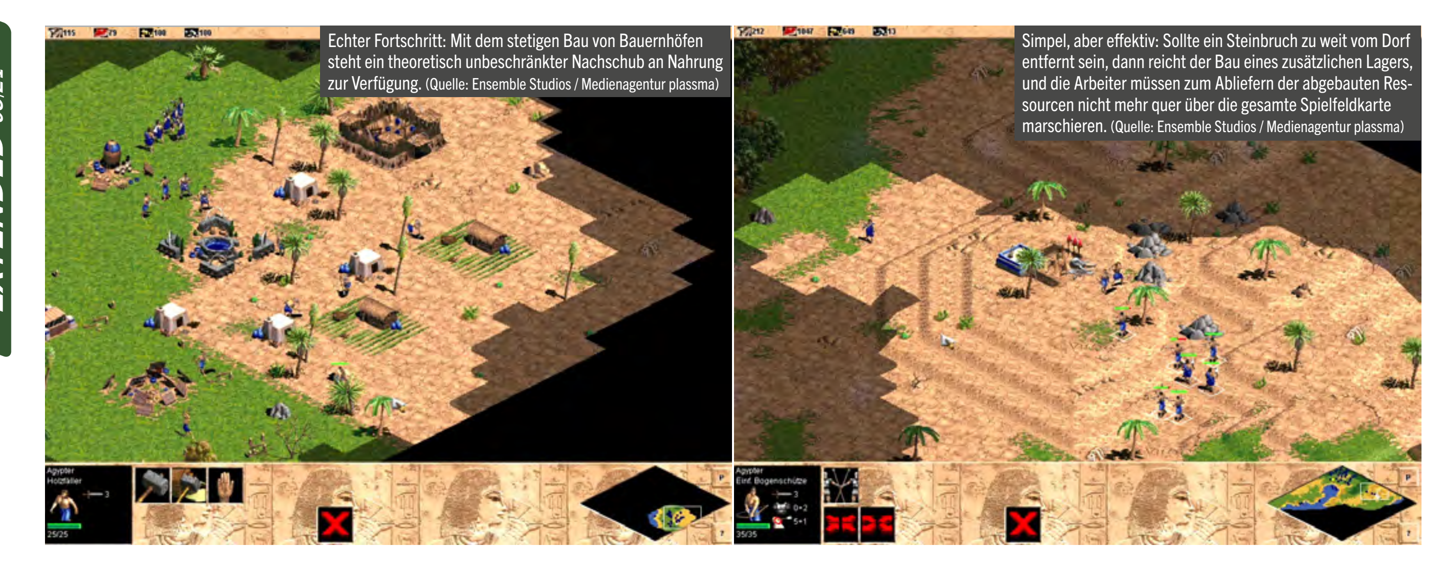
Ich habe jedenfalls in den ersten Missionen keine Probleme und gewöhne mich schnell an wichtige Mechanismen wie die Jagd nach Tieren zum Sammeln von Nahrung, dem Fällen von Bäumen für den Holzvorrat und dem Bauen von Gebäuden, um Kampfeinheiten zu rekrutieren oder meine Ressourcen zu bunkern.

Seltsam mutet in meinen Augen nur die Spielweltlogik an: Während Holz sinnigerweise zum Bauen von Gebäuden benötigt wird, ist die Nahrung das primäre Zahlungsmittel für neue Einheiten meines doch recht kleinen Volkes. So erscheint beim Einsatz von 50 Lebensmitteln ein ausgewachsener Mann vor meinem Dorfzentrum, der per Mausklick allerlei Arbeiten verrichtet. Okay …

Noch mehr Nahrung kostet mich der Wechsel zwischen den verschiedenen Zeitaltern, was wiederum die Technologie sowie die Bauoptionen meines Volkes dramatisch verbessert. Ebenso schick wie unrealistisch: Mit dem Aufstieg werden automatisch sämtliche bereits von mir gebauten Gebäude auf den neuesten Stand gesetzt. All das fühlt sich in der Tat wie ein „Civilization light“ an, eingebettet in eine Echtzeit-Engine und mit einem erstaunlichen Schuss Die Siedler. Es ist hier nämlich ähnlich befriedigend wie beim Blue-Byte-Kollegen, meinen Männern entspannt bei der Verrichtung ihrer Arbeit zuzusehen.

Erst bei der Begegnung mit einem anderen Volk verschiebt sich Age of Empires radikal in Richtung Warcraft, weil ich meist direkt beim ersten Kontakt attackiert werde. Zwar bietet das Spiel auch eine Diplomatie-Option, über die ich meinen Feind durch das Zukommen eines Tributs in Form von Holz, Nahrung, Stein oder Gold friedlich stimmen könnte. Allerdings scheitert jeglicher Einschleim-Versuch. Also lasse ich davon ab und baue lieber eine kleine Armee auf.


Mit Fischerbooten angelt man im Sekundentakt frische Nahrung aus dem Meer. (Quelle: Ensemble Studios / Medienagentur plasma)


Echter Fortschritt: Mit dem stetigen Bau von Bauernhöfen steht ein theoretisch unbeschränkter Nachschub an Nahrung zur Verfügung. (Quelle: Ensemble Studios / Medienagentur plassma)

Simpel, aber effektiv: Sollte ein Steinbruch zu weit vom Dorf entfernt sein, dann reicht der Bau eines zusätzlichen Lagers, und die Arbeiter müssen zum Abliefern der abgebauten Ressourcen nicht mehr quer über die gesamte Spielfeldkarte marschieren. (Quelle: Ensemble Studios / Medienagentur plassma)

Der Schwierigkeitsgrad zieht an
Sind die ersten vier Missionen der Ägypter-Kampagne leicht und flockig, so führt mich der fünfte Auftrag erstmals an meine Grenzen. Ich soll 800 Nahrung bunkern, die ich zum Aufstieg ins Bronzezeitalter benötige, sowie einige Ruinen besetzen. Diese befinden sich auf der anderen Seite eines schmalen Flusses, wo es sich unter anderem Ramses IV. mit seinem mir feindlich gesinnten Volk gemütlich gemacht hat.

Mir fällt auf Anhieb auf: Weit und breit ist kein Tier zum Schlachten zu sehen, sodass ich keine Nahrung produzieren kann. Zwar stehen mir bereits ein Kornspeicher sowie eine Kaserne zur Verfügung, allerdings hilft mir beides auf Dauer wenig zum Rekrutieren weiterer Einheiten.

Die Missionsbeschreibung verrät mir zum Glück den Kniff, mit dem ich mich aus der Misere herausbringe: Bauernhöfe! Die darf ich jedoch erst nach der Errichtung eines Marktes bauen. Und in dem Zusammenhang benötige ich richtig viel Holz, wofür ich meine wenigen Arbeiter im wahrsten Sinne des Wortes in den Wald schicke. In dieser Zeit fühle ich mich hilflos, weil ich ebenmangels Nahrung nur ein paar Knüppelschläger aufstellen kann. Zynischerweise könnte ich sie in der Kaserne zu Axtkämpfern erweitern lassen – was mich aber doppelt so viel Lebensmittel wie das Rekrutieren eines Soldaten kostet!

Als endlich der erste Bauernhof steht, scheint es zu spät zu sein: Mein Dorf wird kurz darauf von Ramses IV. überfallen und ich kann mich mangels Einheiten nicht wehren. Wie zum Geier soll ich das denn schaffen? War ich einfach nur langsam? Oder habe ich etwas übersehen …?

Zu meiner Schande ist Letzteres der Fall. Erst beim zweiten Versuch realisiere ich die drei Beerenbüsche mit ihren winzig kleinen, roten Früchten, die direkt neben meinem Lager stehen. Ich habe sie vorher schlicht und ergreifend übersehen; sie gehen optisch komplett in der Landschaft unter. Es ist der erste Moment, bei dem ich dem Spiel einen Vorwurf machen möchte.

Auch sonst fühle ich mich dezent überfordert: Meine Baumöglichkeiten haben sich im Vergleich zur Mission davor radikal erhöht; obendrein beschleicht mich das Gefühl, dass ich all die Optionen auch irgendwie benötige. Mit der Bogenschießanlage kann ich Fernkämpfer rekrutieren, über einen Hafen baue ich Erkundungsschiffe und per Stall könnte ich einen Späher ausbilden. Weil mir Rames IV. in unregelmäßigen Abständen seine Schergen auf den Hals hetzt, muss ich zudem fleißig neue Arbeiter und Soldaten kaufen.

Andersherum ist es auch nicht gerade einfach, ins Feindland einzudringen. Bereits beim Überqueren des Flusses mähen mich ständig gegnerische Erkundungsschiffe nieder. Sie mit meinen Fußsoldaten zu zerstören, ist nahezu unmöglich: Sobald ich mich mit einem Schritt nähere, fährt der Gegner einfach einen Meter zurück und schießt munter weiter. Meine Bogenschützen benötigen ebenfalls stets ein paar Sekunden, um sich gescheit zu positionieren – bis es soweit ist, sind einige meiner Einheiten futsch. Nur mit etwas Glück verkeilt sich mal ein Schiff in einer Ecke. Aber mir ist nicht klar, warum dies passiert oder wie ich es absichtlich provozieren könnte.

Wo ich schon mal beim Motzen bin, möchte ich mich allgemein über die Wegfindungsroutine beschweren, in meinen Augen der dickste Klops von Age of Empires. Die Unberechenbarkeit der Widersacher kann ich noch als kalkulierbares Zufallsrisiko abstempeln. Doch dass meine eigenen Leute teilweise Probleme haben, sich selbst aus dem Weg zu gehen, ist nicht wirklich okay.

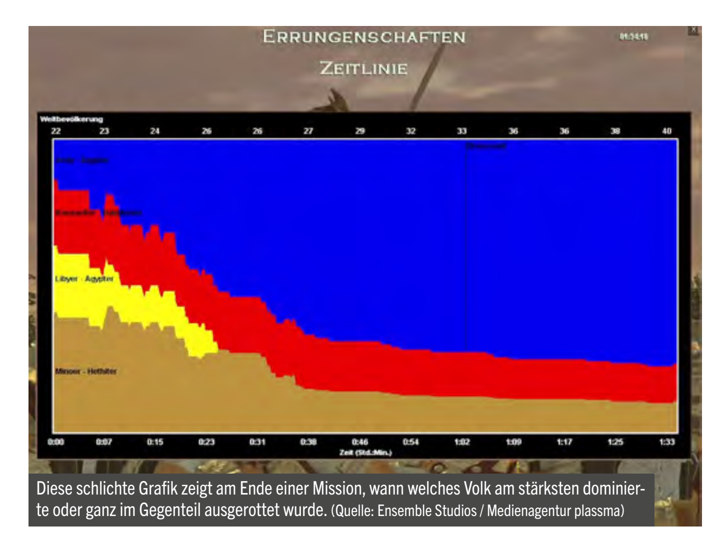
Richtig ärgerlich: So mancher Arbeiter, der minutenlang korrekt zwischen Bauernhof und Lager hin und herläuft, bleibt plötzlich und ohne mir ersichtlichen Grund an einer Ecke hängen. Allein diese Schwäche nötigt mich dazu, regelmäßig meine Ländereien zu überblicken und eben solche Missstände per Hand zu korrigieren.

Nun, jammern bringt mich erst recht nicht weiter. Fakt ist: Meine Armee kann zwar ein paar Gebäude am Flussrand sowie die meisten Infanterie-Einheiten zerstören, jedoch hält sie den besagten Schiffen nicht stand. Ich muss also nochmal von vorne anfangen … Aber wie gehe ich diesmal anders vor? Ganz einfach: mit Geduld.

Taktiken und das Aushebeln der KI
Ich konzentriere mich zunächst auf mein eigenes Reich und sehe zu, dass ich schnellstmöglich die 800 Nahrungseinheiten zusammenhabe. Also setze ich alles auf die Bauernhöfe und erzeuge nur tröpfchenweise neue Soldaten, die zur Abwehr von Ramses IV. spärlichen Angriffen ausreichen.

Nach einer Weile bemerke ich, wie mein Gegner in meinen Gefilden wildert, ein Lager errichtet und Bäume fällt. Das lasse ich natürlich nicht zu und wehre mich – diesmal mit Erfolg, weil das Flussufer weit entfernt ist. Um genau zu sein, stelle ich fest, dass die Fußsoldaten von Ramses IV. keine Chance gegen mich haben. Daraufhin kommt mir eine wagemutige Idee: Was, wenn ich blind über den Fluss marschiere, dabei die Schiffe ignoriere und mich um das Dorfzentrum tief im Feindland kümmere?

Nein, das klingt zu einfach! Bevor ich das Wagnis eingehe, speichere ich sicherheitshalber ab. Doch in der Tat, die plumpe Taktik geht auf: Der Gegner besitzt zwar bedeutend mehr Gebäude als ich, jedoch kaum Soldaten. Die wenigen, die sich auf mich stürzen, sind für meine Armee absolut kein Problem.



Diese schlichte Grafik zeigt am Ende einer Mission, wann welches Volk am stärksten dominierte oder ganz im Gegenteil ausgerottet wurde. (Quelle: Ensemble Studios / Medienagentur plassma)

Aufwändig: Jedes spielbare Reich hat seine eigenen Gebäudegrafiken und variiert leicht bei den zur Verfügung stehenden Bau- und Entwicklungsoptionen. Während ihr hier die Architektur der Minoer bestaunen könnt … (Quelle: Ensemble Studios / Medienagentur plassma)

Spätestens nach dem Zerstören aller Kasernen und Bogenschussanlagen, womit ich Ramses IV. den Nachschub neuer Einheiten abschneide, ist mein Sieg sicher. Am Ende nimmt meine Zerstörungswut unbändige Ausmaße, weshalb ich frühzeitig die Mission gewinne – also ohne Aufstieg in ein neues Zeitalter.

Verhandelbar

Die nächste Mission konzentriert sich auf einen Aspekt, mit dem ich mich ohnehin näher beschäftigen wollte: dem Handel. Denn bislang erschien mir der kriegerische Weg bedeutend attraktiver, und ich frage mich durchaus, wie das Handeln in Age of Empires überhaupt funktionieren soll.

Leider macht mich die Mission nicht richtig schlauer: Ich habe gleich zu Beginn Zugriff auf einen Hafen, mit dem ich das passende Schiff baue. Damit fahre ich am Ufer entlang und stoße auf einen fremden Hafen, über den ich meine Nahrung oder mein Holz gegen Gold eintausche. Allerdings ist es mir ein Rätsel, wie das System dahinter funktioniert. Es scheint jedenfalls nicht so zu sein, dass ich damit meinem direkten Gegner etwas abnehme. Oder hat der ernsthaft unendlich viele Goldvorräte?

Ganz davon abgesehen währt meine Handelsfreude nicht lange: Ein gegnerischer Stamm erklärt mir den Krieg und versenkt kurzerhand mein Boot. Argh! Da ich mich ansonsten kaum ausgerüstet hatte, darf ich wieder von vorne anfangen.

Der nächste Versuch scheitert ebenfalls beinahe nach wenigen Minuten, weil plötzlich eine Balliste über mein Dorf herfällt und mit wenigen Schüssen meine Bauernhöfe vernichtet. Zum Glück habe ich gerade genügend Kämpfer und Schützen gebaut und kann den Angreifer im letzten Moment abwehren.

Äußerst praktisch: Am Gebietsrand steht ein riesiger Wald parat mit dessen Holz ich meine Verluste kompensieren kann. Zudem bleibt die Balliste eine Ausnahme, ansonsten behelligen mich nur wenige gegnerische Einheiten. So kann ich in aller Ruhe alles neu aufbauen und vor allem genügend Holz für ein paar Schiffe sammeln, um mich auch auf dem Wasser erfolgreich wehren zu können. Zwar wird zwischenzeitlich mein Hafen angegriffen, jedoch kann ich dies durch einen einzelnen Bauarbeiter wieder ausgleichen. Der ist in der Tat mit dem Reparieren schneller, als die Schusskraft zweier Schiffe Schaden anrichten kann.

Nach einer Weile sollte ich mich um mein eigentliches Spielziel kümmern: Sammele 1.000 Gold und 1.000 Steine. Nun, für Ersteres besorge ich mir einfach ein neues Handelsschiff und steuere erneut den im ersten Versuch gesichteten Hafen an. Die feindlichen Boote von vorhin sind schließlich Geschichte.



Eine Seeschlacht, die ist nicht lustig: Kämpfe zu Wasser entpuppen sich als zähe Angelegenheit, weil der Computer seine Schiffe immer wieder zurück und außerhalb der eigenen Angriffsreichweite verschiebt. (Quelle: Ensemble Studios / Medienagentur plassma)

Aber wo kriege ich die Steine her? Eine Möglichkeit, sie einzuhandeln, gibt es anscheinend nicht. Ich bräuchte also Zugang zu Gestein, das ich abbauen kann – und das ich erst weit abseits meines Dorfzentrums finde. Zum Glück tummeln sich vor Ort keine weiteren Gegner, weshalb mein Erfolg nur eine Frage der Zeit ist.

Fazit: Wer hat an der Uhr gedreht?

Kinder, wie die Zeit vergeht: Dachte ich noch, ich könnte für diesen „Mein erstes Mal"-Artikel einfach so nebenbei die Kampagnen von Age of Empires durchziehen, so schaffe ich aus Zeitgründen nicht einmal jene der Ägypter – die obendrein als komplexes Tutorial verschrien ist!

Spaßeshalber schaue ich mir kurz die anderen Kampagnen an, wobei mir die erste Mission von „Stimmen aus Babylon" besonders gut gefällt: Dort besitze ich kein einziges Gebäude und darf deshalb zu Beginn auch keine Bewohner generieren. Allerdings habe ich einen Priester in meinen Reihen, der mit seinen Predigten fremde Einheiten zum Überlaufen überzeugen kann.

Ich bin nicht nur von dem Spielfluss und den vielen Möglichkeiten des Klassikers, sondern auch von seiner Präsentation mehr als angetan: Zwar sieht aufgrund der niedrigen Auflösung von 1024x768 Bildpunkten alles klein und distanziert aus, doch die äußerst lebendigen und detaillierten Animationen machen dieses Manko wieder wett. Zudem mag ich die Musik, selbst wenn sie nicht gerade vor Abwechslung strotzt und sich in allen von mir gespielten Missionen die gleichen zehn Melodien wiederholen.

Am Ende bin ich wirklich fasziniert von diesem Spiel – so sehr, dass ich mir nun am liebsten auch Age of Empires 2 und Age of Mythology anschauen möchte, die damals noch höhere Wertungen abgegriffen haben und auch in den USA beliebt waren. Rein auf dem Papier betrachtet mögen die Mechanismen eines Age of Empires sehr simpel sein und einem Europa-Universalis-Fetischisten nur ein mitleidiges Lächeln entlocken. Sprich: Wirklich realistisch ist hier rein gar nichts, und selbst das erste Civilization fühlte sich in vielen Aspekten logischer sowie komplexer an, was den Aufbau der Spielwelt anbelangt.

Dafür funktioniert Age of Empires umso mehr auf einer rein spielerischen Ebene, vergleichbar mit einem allumfassenden Brettspiel: Es ist verblüffend gut ausbalanciert, bietet zahlreiche Spielelemente und trotzdem passen alle wesentlichen Features auf ein übersichtlich gestaltetes Faltblatt, das dem Original von 1997 beilag.

Und damit ist Age of Empires ein eindrucksvolles Beispiel dafür, wie ein wirklich gutes Spiel aus den 1990er-Jahren funktioniert: Nämlich so, dass es auch heute noch Spaß macht. ❑

Der Preis der Spiele
Videospiele als Wertanlage

Für unsere Eltern waren es Briefmarken und Münzen, die sie zum Sammeln animierten. Heute sind es zunehmend alte Computer- und Videospiele, die immer begehrter werden. Handelt es sich um einen kurzfristigen Trend oder könnte man mit dem Sammeln wertvoller Games womöglich seine Rente sichern? Unser Report klärt auf.

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller



Das harmlose Puzzlespiel Solomon's Key 2 (in den USA als Fire 'N Ice bekannt) ist extrem teuer, jedoch seit kurzem Teil der Nintendo-Switch-Online-Bibliothek und ganz legal für alle Mitglieder des Abo-Services verfügbar. (Quelle: Tecmo / Medienagentur plassma)

Wer in den 1990er-Jahren aufwuchs, dem stand eine große Auswahl an Modulen für Sega Mega Drive und Super Nintendo zur Verfügung. Selbst gewöhnliche Läden wie Karstadt, Fuhr oder Kerber führten ein stattliches Sortiment, das regelmäßig ausgedünnt wurde. Sprich: Es landeten Spiele in der „Ramschkiste". Dort kosteten sie anstatt 100 bis 140 D-Mark gerne mal 70, 40 oder gar 20 Mark. Zur Orientierung für Spätgeborene: Ihr müsst diese Beträge halbieren, um einen ungefähren Euro-Vergleichswert zu erhalten. Wir reden wohlgemerkt nicht von alten Sportspielen, die aufgrund ihrer jährlichen Neuauflagen dramatisch an Wert verlieren. Gemeint sind ein Hagane (1994) für 50 Mark, ein Demon's Crest (1994) für 40 Mark oder ein Keio Flying Squadron (1993) für 30 Mark, allesamt mit Verpackung und Anleitung. Heute sind diese Sachen äußerst begehrt und erzeugen Preise um die 200 bis 400 Euro.

Vom ungeliebten Entlein zum teuren Schwan

Da stellt sich die Frage: Wann und warum werden Spiele wertvoll? Die Antwort ist eigentlich simpel: Je niedriger die Produktionsauflage, desto höher die Chance einer langfristigen Wertsteigerung. Dies passiert beispielsweise bei obskuren Spielen mit ungewöhnlichen Konzepten, wie dem Kult-Rollenspiel Earthbound (1994) für Super Nintendo oder dem total irren LSD: Dream Emulator (1998) für die erste Playstation. Ähnlich kostspielig werden Nischentitel mit einer fanatischen Fanbasis, allen voran Shoot 'em Ups à la R-Type 3 (1993) oder Radiant Silvergun (1998).

Gleichermaßen prädestiniert für langfristig hohe Preise sind technisch erstklassige Titel, die kurz vor Ende einer Hardware-Generation erscheinen. Zum Release ist das Interesse eher gering, weil viele ihr Geld erstmal für die nächste Konsole reservieren. Erst im Laufe der Jahre erlangen solche Spätstarter an Beliebtheit – und irgendwann übersteigt die Nachfrage das Angebot.

Eines der besten Beispiele hierfür ist Rendering Ranger (1995), eines der teuersten Super-Nintendo-Module überhaupt. Kein Wunder: Je nachdem, welcher Quelle man Glauben schenkt, wurden davon nur 7.500 bis 10.000 Exemplare produziert. Es erschien



Telltales Back to the Future: The Game ist nicht nur eines der wenigen Spiele, die den Kino-Hits gerecht werden. Nachdem der US-Entwickler seinen Betrieb einstellen musste, sind physische Versionen (allen voran für die PS4) auf Ebay mittlerweile nur noch zu hohen Preisen zu haben. (Quelle: Telltale Games / Medienagentur plassma)

Nahezu jeder Teil der niedlichen Cotton-Shoot-'em-Up-Serie ist unter Sammlern begehrt. Hier im Bild seht ihr die Arcade-Emulation für die Minikonsole Astro City: Sie ist bislang nur in Japan erschienen und dürfte im Laufe der Jahre preislich durch die Decke gehen. (Quelle: Success / Medienagentur plassma)

ausschließlich in Japan, obwohl es vom Deutschen Manfred „Turrican" Trenz programmiert wurde und rasch Kultstatus unter den Liebhabern von Run&Guns erlangte. Wer es heute mitsamt Verpackung für unter 1.000 Dollar findet, der sollte sofort zuschlagen. Realistischer ist nämlich das Doppelte!

Solche Beispiele werden nur noch von Modulen getoppt, die für Demostationen oder Wettbewerbe gedacht waren. Darunter zählt beispielsweise die berühmte NES-Cartridge von Nintendo World Championship 1990, die Verkäufern bereits fünfstellige Auktionsbeträge einbrachte. Solche Exoten sind jedoch ausschließlich für Hardcore-Sammler von Belang, weil sie nur ein paar ausgewählte Levels der Originale und spielerisch betrachtet rein gar nichts Neues beinhalten.

Demzufolge sollte klar sein, dass manchem Sammler die Qualität eines Spiels völlig egal ist – Hauptsache, es ist selten! Ansonsten würden Rohrkrepierer wie die Zelda-Spiele für Philips CD-i keinen Cent wert sein, und niemand hätte Interesse an dem mittelmäßigen Tetris für Mega Drive, von dem angeblich nur zehn Exemplare existieren.

Überhaupt gibt es viele Perlen für Super Nintendo und Mega Drive, nach denen sich der Retro-Liebhaber von heute die Finger leckt. Das Gemeine: In den 90ern waren Videospiele eine belächelte Randerscheinung, die der Mainstream nicht ernst nahm – insbesondere hier in Europa. Nehmt noch die Tatsache hinzu, dass viele Käufer nichts ahnend Verpackung und Anleitung in den Mülleimer warfen, und ihr merkt schnell: Es gibt immer mehr Sammler, die auf ein immer kleiner werdendes Kontingent zugreifen müssen. Wer würde schließlich solche alten Spiele heute nochmal neu produzieren? Nun, so verrückt das auch klingt: Genau das passiert inzwischen!

Hersteller wie Limited Run Games oder iam8Bit verkaufen in der Tat alte Spiele in neuem Gewand, beispielsweise Street Fighter 2 für Super Nintendo, Aladdin für Mega Drive oder diverse Star-Wars-Titel für PC, Game Boy sowie NES. Besonders lukrativ wird die Idee bei richtig seltenen und gleichzeitig begehrten Games wie Maijyuuou: Das Action-Jump&Run erschien 1995 nur in Japan für das Super Famicom und erlangte erst gut ein Jahrzehnt später an Aufmerksamkeit. Dank bunter Grafik und abgefahrenem Horror-Setting avancierte es schnell zu einem Geheimtipp, den jeder SNES-Fan haben musste.

Entsprechend schossen die Preise bei Ebay in die Höhe und landeten im vierstelligen Bereich, sofern Anleitung und Verpackung mit dabei waren. 2018 geschah jedoch ein kleines Wunder: Unter dem Label Columbus Circle erschien eine offizielle Neuauflage, die für faire 5580 Yen (umgerechnet um die 40 bis 45 Euro) verkauft wurde. Interessanterweise hat dies den Wert der Originalauflage kaum gemindert, womit alle Beteiligten zufrieden waren: die Sammler, die ihr teures Exemplar in Ehren halten, und die Neukunden, die einfach nur das Spiel erleben möchten.

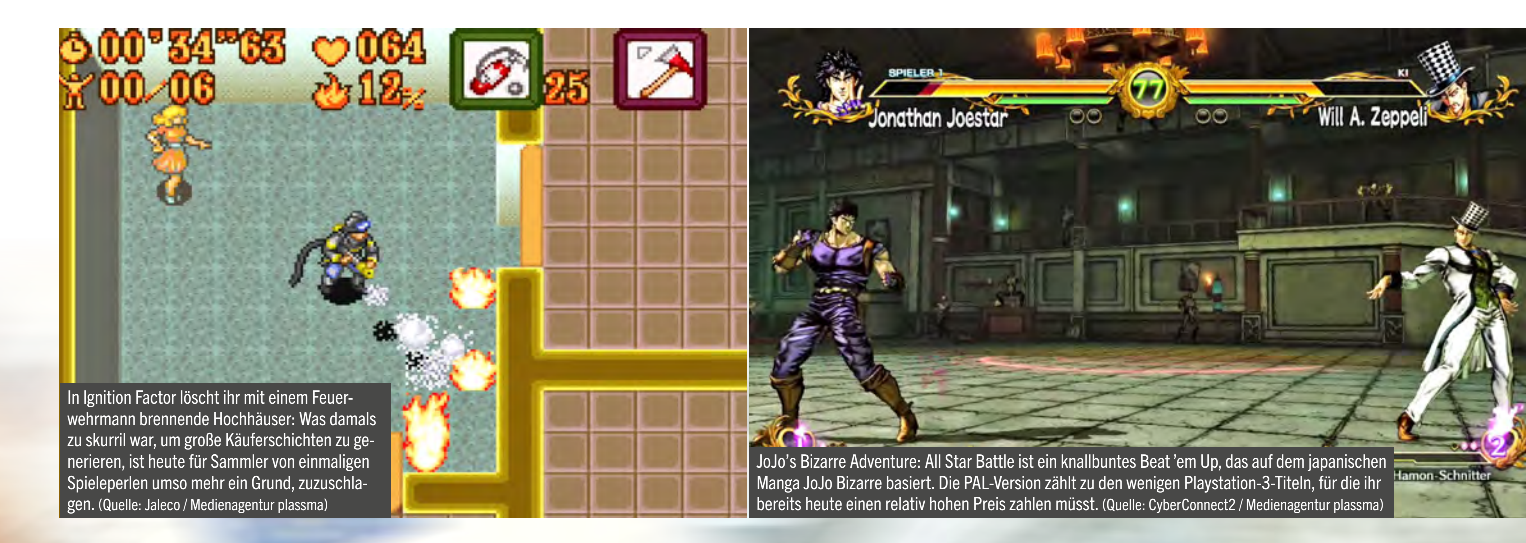
Limitierte Sammlerfreuden

Solche Neuveröffentlichungen von alten Spielen sind im Kommen, aber bislang noch eine Randerscheinung. Schließlich sind Unternehmen wie Limited Run Games, Strictly Limited Games oder Super Rare Games vorrangig damit beschäftigt, physische Editionen beliebter Indie-Hits zu produzieren

Die Idee dahinter klingt nobel: Aufgrund der zunehmenden Digitalisierung sorgen sich Sammler, ob moderne Spiele in 30 Jahren überhaupt noch spielbar sind. Wer weiß denn schon, ob Steam noch funktioniert oder man über seine alte Playstation 3 Zugriff zu den Sony-Servern hat, um sich seine Spiele erneut herunterladen zu können? Sogar der eine oder andere Triple-A-Titel könnte seinen Dienst verweigern, falls er ohne Day-One-Patch nicht vernünftig läuft.

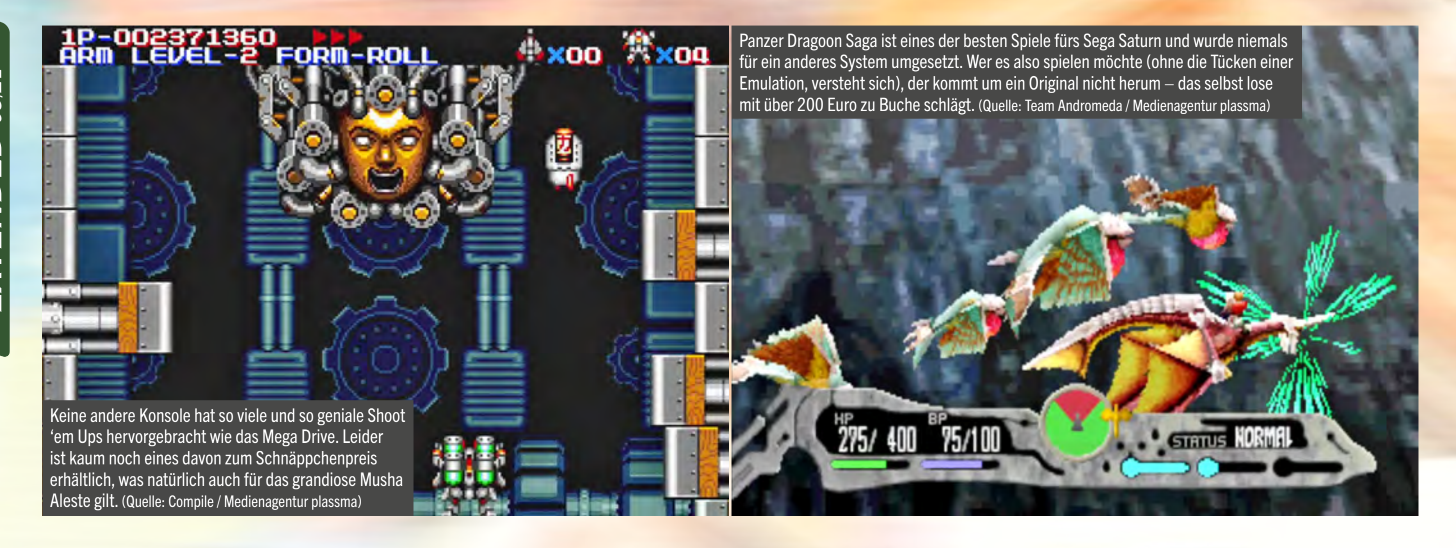
Limited Run Games möchte jedenfalls unsere Ängste nehmen und verkauft deshalb Spiele wie „früher": In final gepatchter Form auf CD/DVD (PC), Blu-ray (PS4) oder Cartridge (Vita, Nintendo Switch). Allerdings hat die Sache einen Haken, was bereits im Namen der Firma steckt: Es handelt sich um limitierte Auflagen.

In den Anfangsjahren beschränkte sich Limited Run Games bei jedem Titel auf eine vorgegebe-



In Ignition Factor löscht ihr mit einem Feuerwehrmann brennende Hochhäuser: Was damals zu skurril war, um große Käuferschichten zu generieren, ist heute für Sammler von einmaligen Spieleperlen umso mehr ein Grund, zuzuschlagen. (Quelle: Jaleco / Medienagentur plassma)

JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle ist ein knallbuntes Beat 'em Up, das auf dem japanischen Manga JoJo Bizarre basiert. Die PAL-Version zählt zu den wenigen Playstation-3-Titeln, für die ihr bereits heute einen relativ hohen Preis zahlen müsst. (Quelle: CyberConnect2 / Medienagentur plassma)



Keine andere Konsole hat so viele und so geniale Shoot 'em Ups hervorgebracht wie das Mega Drive. Leider ist kaum noch eines davon zum Schnäppchenpreis erhältlich, was natürlich auch für das grandiose Musha Aleste gilt. (Quelle: Compile / Medienagentur plassma)

Panzer Dragoon Saga ist eines der besten Spiele fürs Sega Saturn und wurde niemals für ein anderes System umgesetzt. Wer es also spielen möchte (ohne die Tücken einer Emulation, versteht sich), der kommt um ein Original nicht herum – das selbst lose mit über 200 Euro zu Buche schlägt. (Quelle: Team Andromeda / Medienagentur plassma)

ne Stückzahl von ein paar tausend Exemplaren. Diese waren – je nach Beliebtheit des Spiels – innerhalb von wenigen Tagen bis ein paar Sekunden (!) komplett ausverkauft. Das jüngste Beispiel für ein solches Drama ist Papers, Please für Playstation Vita. Der Verkauf wurde wie gewohnt zu zwei verschiedenen Uhrzeiten frei gegeben – und wir können leider aus eigener Erfahrung bestätigen, dass selbst eine direkt auf die Sekunde genau erfolgte Bestellung nicht zwingend zu einem erfolgreichen Kauf führte.

Aktuell ist Papers, Please nur über Scalper auf Ebay erhältlich, die sofort das Dreifache des ursprünglichen Preises verlangten. Allerdings fällt auf, dass seither keine Wertsteigerung mehr stattfand. Sprich: Obwohl das Spiel sehr begehrt und nur für einen sehr kurzen Zeitraum erhältlich war, stagniert der Preis. Deshalb ist es schwer zu sagen, wie wertvoll Papers, Please langfristig sein wird.

Von wenigen Ausnahmen abgesehen, ist der Service von Limited Run Games zum Glück breiter geworden und es steht Kunden meist ein Zeitfenster von vier Wochen zur Verfügung, innerhalb derer so viele Vorbestellungen wie gewünscht erfolgen. Trotzdem wandern die Spiele immer noch direkt nach Beendigung der Aktion auf Ebay, natürlich mit einem deutlich gestiegenen Preis. Entsprechend bleibt die Kritik, dass hier eine künstliche Wertanlage geschaffen wird.

Ungeachtet dessen stellen diese Versionen einen starken Kontrast zur digitalen Vermarktung dar, die seit Jahren dominiert. Der Erfolg von Limited Run Games beweist, dass trotz aller entgegengesetzter Trends ein Markt für physische Spiele vorhanden ist.

Auf die Schachteln kommt es an

Ein weiterer Faktor für die Wertsteigerung ist der Beliebtheitsgrad der benötigten Hardware. Alte PC-Spiele sind beispielsweise deutlich günstiger, denn im Vergleich zu Konsolenspielen fällt ein großes Problem weg: Man kann die meisten Computerspiele-Klassiker auch heute über Steam oder GOG ohne Einschränkungen spielen.

Das Sammeln von PC-Spielen hat also nur dann Sinn, wenn man auf die großen Originalschachteln und gedruckte Anleitungen steht. Nahezu komplett wertlos sind indes neuere Titel, die in einer mickrigen DVD-Packung ausgeliefert und nach Nutzung des Steam-Keys nicht mehr weitergereicht werden können. Dann darf man froh sein, wenn das Exemplar noch einen Euro einbringt.

Auch bei Playstation 3 und 4 sowie Xbox 360 und Xbox One sind ein Großteil der erhältlichen Spiele preisgünstiger als zum Release. Das liegt schlicht daran, dass diese Konsolen recht jung sind, noch kein Retro-Interesse entfacht haben und viele Spiele in einer stattlichen Auflage produziert wurden. Wirklich teuer sind allenfalls dicke Sammlereditionen wie jene von The Last Guardian (2016), God of War (2018) oder Sekiro (2019) – allerdings haben euch diese bereits zum Erscheinungstag viel Geld abgeknöpft.

Ganz anders sieht es bei allem aus, auf dem Nintendo steht: Die Spiele der Japaner steigen im Preis schön sanft nach oben, was beispielsweise Webseiten wie Price Charting katalogisieren. Die gleiche Quelle deutet im Übrigen einen aktuellen Trend an, demnach seit gut einem Jahr Klassiker für die erste Playstation signifikant an Wert zu gewinnen scheinen.

Trotzdem müssen wir warnen: Die Daten, die Websites wie Price Charting sammelt, sind alles andere als vollständig und wasserdicht. In der Regel beziehen sich die berechneten Werte für lose Module, komplette Spiele oder eingeschweißte Exemplare auf abgelaufene Ebay-Auktionen, bei denen tatsächlich ein Kauf stattgefunden hat. Das hat jedoch bei vielen Titeln rein statistisch gesehen wenig Aussagekraft, weil von ihnen nur eine Handvoll abgeschlossener Auktionen existieren. Deshalb sehen einige Graphen, die die Preisentwicklung der letzten Jahre darstellen, wie ein Sägeblatt anstatt einer stetig ansteigenden Kurve aus.

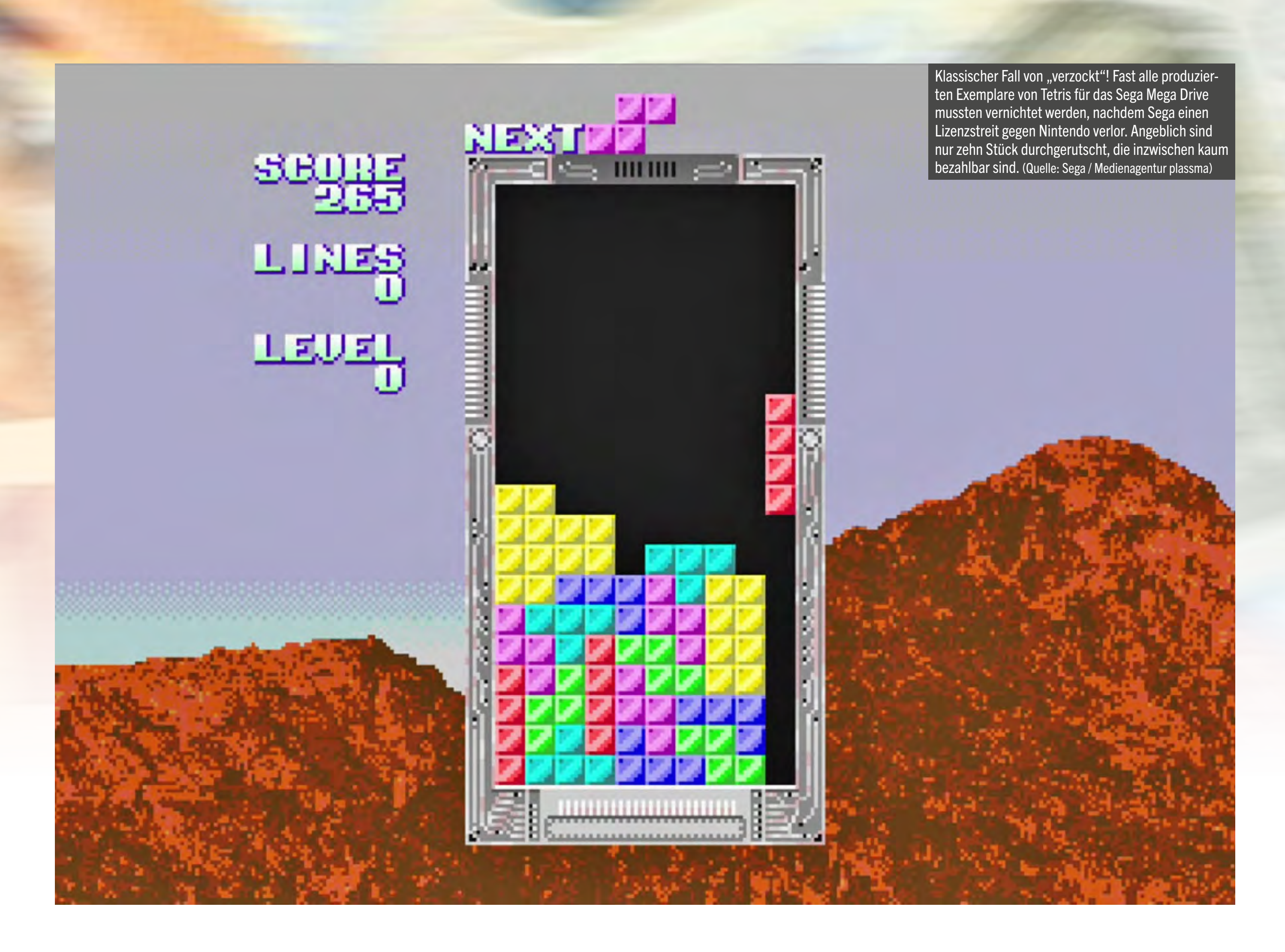
Die Unstetigkeit der Preise

Der Blick auf Ebay offenbart bei genauerem Hinsehen weitere Nachteile. Es gibt jedenfalls immer wieder auffällige Ausreißer nach oben, laut denen plötzlich der Wert eines Titels stark angestiegen


Es gibt nicht viele seltene und gleichzeitig gute Titel für die Nintendo Wii, doch das künstlerisch wertvolle Der Schattenläufer gehört allemal dazu. (Quelle: Hudson Soft / Medienagentur plassma)



Der Sandwurm ist genauso riesig wie die Preise, die ihr für ein Originalmodul von Hagane hinblättern müsst. (Quelle: CAProduction / Medienagentur plassma)



Klassischer Fall von „verzockt"! Fast alle produzierten Exemplare von Tetris für das Sega Mega Drive mussten vernichtet werden, nachdem Sega einen Lizenzstreit gegen Nintendo verlor. Angeblich sind nur zehn Stück durchgerutscht, die inzwischen kaum bezahlbar sind. (Quelle: Sega / Medienagentur plassma)

ist. Doch wie aussagekräftig sind solch Einzelfälle? Haben sich zwei sture Sammler zur gleichen Zeit getroffen und gegenseitig in die Höhe getrieben? Haben irgendwelche Trolle geboten, die eigentlich kein Interesse an dem Spiel hatten? Oder hat gar ein Freund des Verkäufers im Hintergrund fleißig mitgeboten?

Es kommt noch ein weiterer Faktor hinzu, der für besonders viel Unsicherheit sorgen kann: Ist das Modul überhaupt ein Original oder eine Reproduktion? Heutzutage gibt es keine Garantie für Authentizität, jedenfalls nicht, bis das ersteigerte Spiel eingetroffen ist. Erst dann heißt es: Sitzt das Label korrekt? Sind die Farben richtig gedruckt? Stimmt die Platine mit einem Original überein? Letzteres erfordert weiteren Aufwand, weil ihr das Modul per Schraubenzieher öffnet müsst – hoffentlich ohne Kratzer zu verursachen.

Zugegebenermaßen ist der Markt unfairer Reproduktionen, die ihre Käufer bewusst hinters Licht führen, sehr klein. Viele Händler kennzeichnen ihre Ware brav mit einem entsprechenden Vermerk auf dem Label, dass es sich um eine Kopie handelt. Das macht den Verkauf dieser Spiele zwar nicht legal, aber zumindest werdet ihr als Käufer nicht getäuscht.

Der Vollständigkeit halber

Wahre Sammler achten nicht nur auf den Zustand, sondern auch auf die Vollständigkeit. Kleine Knicke und Risse bei Schachtel oder Anleitung werden meist noch toleriert. Schwieriger wird es, wenn Goodies wie die Registrierungs- oder die sogenannte Spine-Karte fehlen.

Gerade diese Spine-Karten sind sehr begehrt und sorgen immer wieder dafür, dass der Preis für ein Spiel ordentlich steigt. Es handelt sich um schmale Pappstreifen, die vornehmlich japanischen Spielen im Jewelcase-Format beiliegen (also beispielsweise Playstation-CDs). Sie sind nicht direkt an der Hülle befestigt, sondern hängen lose an der Seite. Weil sie entsprechend beim Öffnen der Plastikfolie abfallen, werden sie von den Sammlern einfach plattgedrückt und in die Innenseite der Verpackung beziehungsweise vor die Anleitung geschoben.

Deshalb solltet ihr euch früh festlegen: Reichen euch die Module oder möchtet ihr zusätzlich Verpackungen, Anleitungen oder gar die besagten Goodies besitzen? Es ist jedenfalls sehr ärgerlich, wenn ihr euch für erstere Variante entscheidet und nach ein paar Dutzend bereits erstandener Hits eure Meinung ändert. Das Erlangen von losen Schachteln entpuppt sich nämlich als noch schwieriger als einfach ein weiteres, vollständig erhaltenes Original zu ergattern.

Günstige Alternativen

Allgemein solltet ihr euch die Frage stellen: Wozu wollt ihr eigentlich alte Spiele sammeln? Möchtet ihr sie einfach im Regal stehen haben, um sie jederzeit an einem Originalgerät zocken zu können? Dann informiert euch, welche Versionen es von den gewünschten Spielen gibt. Denn nicht jede von ihnen ist gleich teuer.

Ein wunderbares Beispiel ist die Mega-Man-Serie für NES und Super Nintendo: Die meisten Teile sind sowohl in Europa, USA als auch Japan erschienen. Während die hiesigen als auch amerikanischen Versionen größtenteils sehr teuer geworden sind und vermehrt drei- anstatt zweistellige Preise veranschlagen, sind die unter dem Namen Rockman verkauften Japan-Exemplare bedeutend günstiger zu haben.

Natürlich geht es andersherum auch teurer, was sich selbst ein Laie denken kann. Bei Briefmarken, Münzen oder Geldscheinen ist es landläufig bekannt, dass seltenere Varianten mehr Wert haben. Solch ein Phänomen gibt es natürlich auch bei Videospielen – und der folgende Fall zeigt auf beeindruckende Weise, wie bekloppt wahre Sammler sein können.

Der teuerste Aufkleber der Welt

Das erste Sonic the Hedgehog für Sega Master System war gleichzeitig das letzte Spiel, das offiziell in Amerika verkauft wurde. Deshalb hat Sega keine eigene Auflage für den US-Markt produzieren lassen, sondern einfach eine europäische Charge genommen. Das war deshalb problemlos möglich, weil es auf dem Master System keine Beschränkungen beim Regionnalcode gab und somit fast alle Module sowohl auf europäischen als auch US-Geräten laufen.

Weil selbst Verpackung und Anleitung absolut identisch sind, gibt es nur einen winzig kleinen Unterschied zwischen der EU- und der US-Version: Sega hat einfach einen anderen Barcode über den alten geklebt. Wir reden hier von einem

Der wunderschöne Shooter Wild Guns ist ebenfalls heute dank Nintendo Switch Online verfügbar. Zudem hat Natsume vor ein paar Jahren eine liebevoll gemachte Neuauflage für die Playstation 4 herausgebracht. (Quelle: Natsume / Medienagentur plassma)

mickrigen, einfarbigen Aufkleber, der allen Ernstes den Wert eines Spiels mehr als verzehnfacht!

Klempner-Preise

Wir schauen uns als Nächstes den ultimativen Klassiker Super Mario Bros. an und sezieren im Detail, welche Version wie viel Euro aktuell veranschlagt. Wer einfach nur ein loses Modul zum Spielen benötigt, der ist laut aktuellen Ebay-Angeboten bereits mit zehn bis 15 Euro dabei. Eine deutsche Version mit Verpackung und Anleitung – beide in mittelmäßigem Zustand – ging jüngst für etwas über 20 Euro an einen neuen Besitzer. Als Sofortkauf gab es zum gleichen Zeitpunkt Angebote von 30 bis 50 Euro.

Bis hierhin reden wir von sichtbar abgenutzten und gebrauchten Exemplaren. Wünscht ihr euch ein Super Mario Bros. in einem guten Zustand, dann müsst ihr mit 50 bis 100 Euro rechnen. Damit ist aber noch lange nicht Schluss: Es existiert beispielsweise eine besondere Variante von Super Mario Bros. 3, auf deren Vorderseite das Wort „Bros." links anstatt rechts unterhalb „Super Mario" gedruckt ist. Diese Version veranschlagt im direkten Vergleich mehr als das Zehnfache des Preises und siedelt sich im soliden dreistelligen Bereich an – ähnlich wie der Fehldruck einer Briefmarke.

Immer noch nicht teuer genug? Dann haltet Ausschau nach einem eingeschweißten Exemplar, womit ihr euch in der Nähe der 10.000er-Marke befindet! Und vollkommen Wahnsinnige schlagen bei einem der derzeit höchsten Sofortkauf-Angebote zu, die euch 50.000 Euro bis 100.000 Dollar (ca. 85.000 Euro) ärmer machen würden!

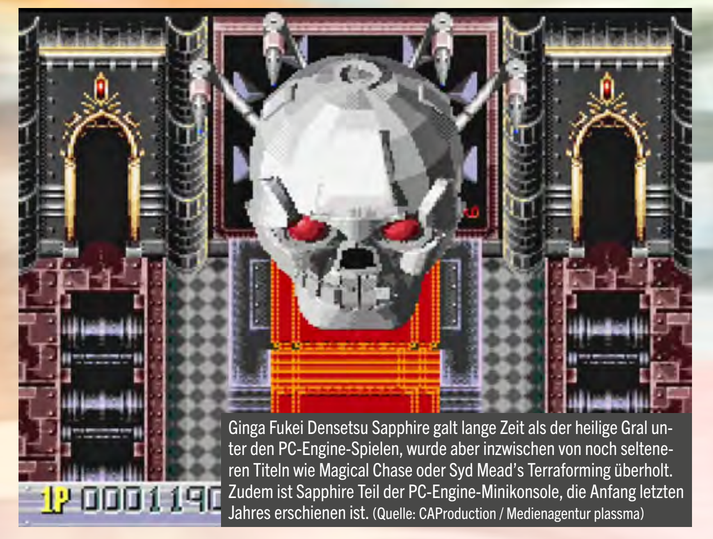
Der Grund für diese abartigen Preise hat einen Namen: Video Game Authority oder kurz VGA genannt. Und damit kommen wir zu einem strittigen und unserer Meinung



Kein Scherz: Poop Slinger ist der seltenste und schon jetzt eines der teuersten Playstation-4-Titel überhaupt. Es wurde 2019 in einer limitierten Edition angeboten, bei der so gut wie niemand zugeschlagen hat. Der Hauptgrund: Die Aktion begann ausgerechnet am ersten April, weshalb viele das Angebot nicht ernst genommen haben. (Quelle: Diggidy.net / Medienagentur plassma)



Auf den ersten Blick scheint Rendering Ranger kaum etwas Besonderes zu sein – bis man feststellt, dass all die riesigen sowie zahlreichen Objekte in Höchstgeschwindigkeit und ruckelfrei über den Bildschirm huschen. Eine absolute Seltenheit auf dem Super Nintendo. (Quelle: Rainbow Arts / Medienagentur plassma)


Ginga Fukei Densetsu Sapphire galt lange Zeit als der heilige Gral unter den PC-Engine-Spielen, wurde aber inzwischen von noch selteneren Titeln wie Magical Chase oder Syd Mead's Terraforming überholt. Zudem ist Sapphire Teil der PC-Engine-Minikonsole, die Anfang letzten Jahres erschienen ist. (Quelle: CAProduction / Medienagentur plasma)

nach eher dubiosen Werkzeug, das sich bislang rund um das Sammeln von Videospielen etabliert hat.

Das Graden von Videospielen: Sinnvolle Investition oder künstliche Preistreiberei?

Alles begann mit amerikanischen Organisationen wie Comic Book Certification Service, Certified Guaranty Company oder Collectible Grading Authority, die seit der Jahrtausendwende allerlei Sammelzeugs wie Baseballkarten, Comics oder Actionfiguren „graden" beziehungsweise einstufen. Genau genommen schickt ihr eure Ware ein, damit sie vom fachkundigen Personal beurteilt, in einer Plastikbox versiegelt und mit einem Sticker versehen wird, der den Zustand in einer Punktzahl festlegt.

Nun gibt es seit 2008 eine Unterdivision namens Video Game Authority, die im Prinzip das gleiche mit Videospielen macht. Wohlgemerkt: VGA akzeptiert abseits von wenigen Ausnahmen nur neue und authentisch eingeschweißte Spiele, die an sich schon Horrorpreise veranschlagen.

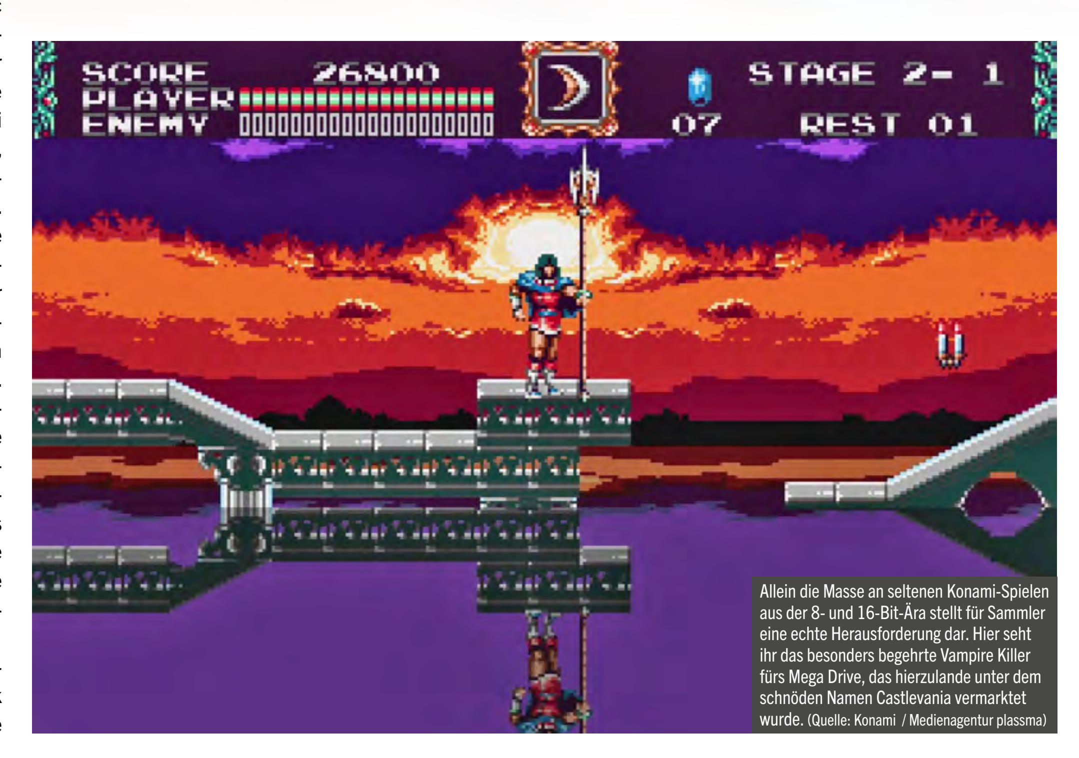
Die Idee ist selbst unter Sammlern umstritten, und die Methodik hinterlässt in jedem Fall ungeklärte Fragen. Allen voran: VGA ist eine selbst ernannte Institution, die im Prinzip werten kann, wie sie möchte. Natürlich weiß sie ganz genau, dass sie es nicht übertreiben darf, um ernst genommen zu werden. Aber trotzdem: Wer legt fest, welcher Knick und welcher Kratzer für eine Abstufung bei der Punktzahl sorgen?

Die Einstufung kostet natürlich Geld, wobei abhängig von Bearbeitungsgeschwindigkeit und Größe des Spiels 60 bis 425 Dollar verlangt werden. Wer den Service häufiger nutzen möchte, der kann für 100 bis 400 Dollar eine Mitgliedschaft eingehen und erhält danach satte Rabatte.

Hinter der Idee steckt also nichts weiter als ein knallhartes Geschäftsmodell, mit einem langfristig unbekannten Ausgang. Aktuell sind VGA-gegradete Tiel begehrt genug und erzielen auf Ebay in der Tat deutlich höhere Preise. Jedoch gibt es mit WATA Games bereits einen großen Konkurrenten, der ähnlich erfolgreich arbeitet, auch lose Module akzeptiert und dessen Einstufung auf den ersten Blick großzügiger ausfallen. Und warum auch nicht, fragt sich der Zyniker: Schließlich dürfte sich ein Super Mario Bros. besser verkaufen, wenn auf dem Sticker 98 anstatt 95 Punkte stehen!

Wie gesagt: Wir sehen diese Entwicklung mit großer Skepsis, weil sie eine ultimative Gelddruckmaschine darstellt. Selbsternannte Experten urteilen nach eigenem Maß über eingeschickte Spiele, um deren Preise künstlich in die Höhe zu treiben. Und gleichwohl es laut der FAQ-Seite von VGA klare Richtlinien für die Beurteilung gibt, so ist es nicht auszuschließen, dass ein Titel mit einer leichten Delle in der Ecke mal mit 80 und mal mit 85 Punkten bewertet wird.

Unabhängig davon sind solche künstlichen Wertsteigerungen immer mit einem großen Risiko behaftet, sollte der Markt einmal zusammenbrechen. Fragt mal die Immobilienspekulanten von 2008, als es plötzlich aufgrund der Finanzkrise an Geld mangelte und alle ihre teuer gekauften Häuser verkaufen wollten … ❑



Allein die Masse an seltenen Konami-Spielen aus der 8- und 16-Bit-Ära stellt für Sammler eine echte Herausforderung dar. Hier seht ihr das besonders begehrte Vampire Killer fürs Mega Drive, das hierzulande unter dem schnöden Namen Castlevania vermarktet wurde. (Quelle: Konami / Medienagentur plasma)

PERSÖNLICHES ABSCHLUSSWORT DES AUTORS

Zum Schluss möchte ich euch einen etwas kitschigen, aber völlig ernstgemeinten Ratschlag geben:

Kauft Spiele besser nicht, weil sie irgendwann einmal einen hohen Preis erzielen könnten. Der Markt dahinter fühlt sich viel zu unstetig an, ist noch viel zu neu und deshalb mit vielen Fragezeichen versehen. Überlegt euch vielmehr, welche Spiele ihr euch wünscht und in welcher Form ihr sie haben möchtet – egal, ob digital, physisch oder als Collector's Edition. Dann setzt für euch selbst einen Preis fest, den ihr dafür ausgeben würdet … und wartet.

Wer geduldig ist und nicht mit aller Gewalt bei jeder Gelegenheit zuschlägt, dem gelingt auch heute noch ein echtes Schnäppchen, wie das folgende Beispiel zeigt: Für das Mega Drive gibt es ein exklusives und richtig gut gemachtes Ghostbusters-Spiel. Laut Ebay müsst ihr schon für ein loses Modul 30 Euro hinlegen. Ich selbst habe trotzdem vor knapp zwei Jahren vier Mega-Drive-Klassiker mit Verpackung erworben, und zwar für 20 Euro. Darunter das besagte Ghostbusters. Nur selten habe ich besonders hohe oder gar absurde Preise für die Spiele in meiner Sammlung bezahlt. Mir hat es einfach Freude bereitet, die Sachen zu kaufen, zu spielen und ins Regal zu stellen. Und ich drehe auch nicht durch, wenn hier mal die Anleitung einen Knick abbekommt oder dort die Verpackung aufgrund eines Wasserschadens leicht gewellt ist.

Ich halte die Spiele, so gut es geht in Ehren und ziehe ihren Wert nur aus einer Sache: dem Spaß, den sie erzeugen.

Valheim Guide:
Wie Ihr eine uneinnehmbare Basis baut

Unangreifbar: In dem Mega-Survival-Hit Valheim wird eure Basis in Events regelmäßig attackiert. Wir verraten euch in diesem Guide, wie ihr euer Heim so konstruiert, dass (fast) alle Angriffe wirkungslos von eurem Verteidigungswall abprallen.

Von: Christian Schmid & Sascha Lohmüller



Die letzten Wochen haben gezeigt: Valheim ist unaufhaltbar. Das Survivalspiel saß lange in seinem Raben-Thron nicht nur unangefochten auf Platz 1 der Steam-Charts, sondern es sprengt zusätzlich Woche für Woche eine weitere Millionen-Marke in Sachen Verkauf. Wer es sich inzwischen in der zehnten Welt so richtig gemütlich gemacht hat, entdeckt jedoch wenig später, dass sich Odins Feinde nicht einfach abmurksen lassen: Eure Basis wird in unregelmäßigen Abständen angegriffen! Wo ihr zunächst nur mit ein paar Schweinen und Echsen rechnen müsst, stampfen wenig später Trolle auf eure Hütte zu. In diesem Guide beleuchten wir deshalb zunächst, welche Belagerungs-Events es überhaupt gibt und wann ihr mit ihnen rechnen müsst. Außerdem verraten wir euch, wann welche Feinde auf eure Mauern einstürmen, denn für die Invasionen gibt es eindeutige Auslöser. Zu guter Letzt kommen wir mit den Konstruktions-Tipps zum gepanzerten Kern unseres Guides. Denn wenn ihr Monstern und Sagengestalten aus der nordischen Mythologie gegenübersteht, sollte eure Festung ebenso legendär sein.


Endlich nicht mehr mit dem Schwert an der Seite einschlafen? Mit unserem Basis-Guide kein Problem! Hier lernt ihr, wie ihr in Valheim eine uneinnehmbare Basis baut.

Hinter feindlichen Linien: Die Belagerungsmechaniken

In eurer Wikinger-Karriere werdet ihr garantiert die eine oder andere Basis-Belagerung erleben. Das Spiel ist schlicht und ergreifend zu umfangreich, als dass der Zufallsgenerator euch in die Hände spielen und vor einem Angriff schützen würde. Grundsätzlich gilt, dass es zwei verschiedene Arten von Belagerungsevents gibt: Story-Events und Gegner-Events. Die sogenannten „Story Events“ hängen mit eurem Storyfortschritt zusammen und orientieren sich an dem Thema des nächsten noch lebenden Bosses. Sprich, wenn ihr den ersten Boss Eikthyr bereits besiegt habt, werdet ihr von Grauzwergen angegriffen, weil diese zur

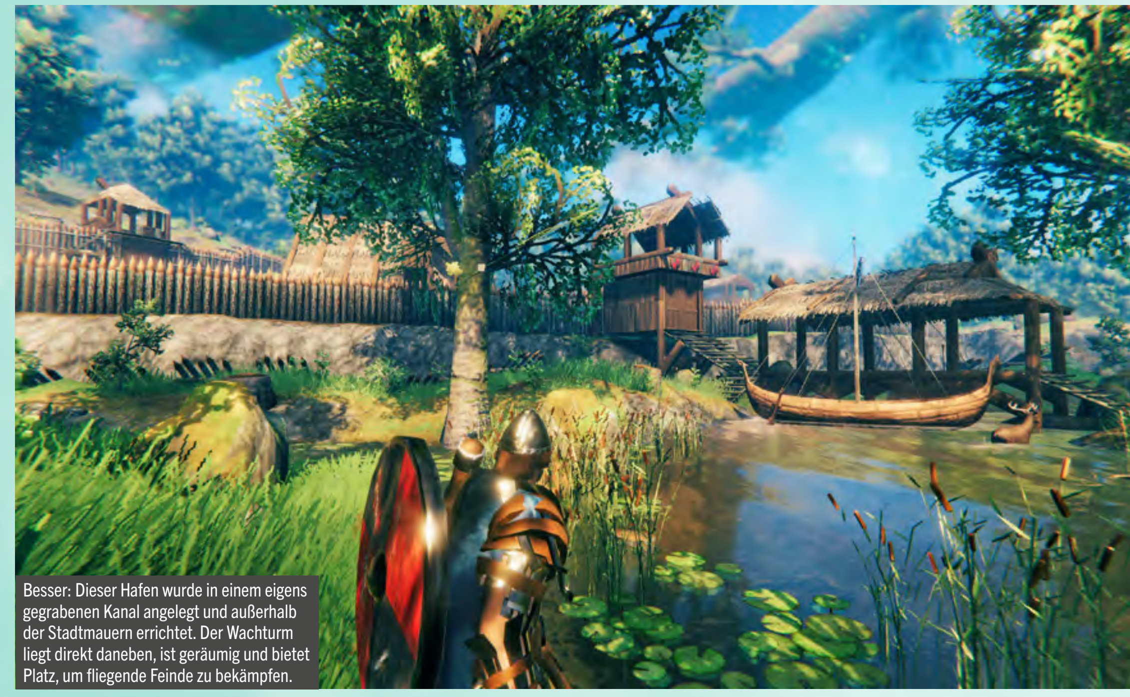
Armee des Uralten gehören – dem nächsten Boss in der Reihe. Story Events schließen sich gegenseitig aus, sodass euch immer nur einer der Endgegner seine Truppen entgegenschickt. „Gegner Events“ treten ein, wenn ihr eine bestimmte Anzahl eines Gegnertyps besiegt habt; dazu später mehr. Damit ein Event ausgelöst wird, müsst ihr zwei Bedingungen erfüllen.

• **Ihr müsst euch in der Nähe eurer Basis befinden.** Darunter fallen nicht nur eure „Hauptbasis“, sondern auch Nebengebäude und Strukturen, die ihr auf fernen Kontinenten errichtet. „In der Nähe“ bedeutet in diesem Zusammenhang, dass eure Basis gerendert, das heißt in der Spielwelt angezeigt wird. Wenn eure Basis so weit entfernt ist, dass ihr sie bei freiem Sichtfeld nicht mehr seht, wird auch kein Belagerungsevent beginnen.

• **Eure Basis muss ein Feuer und eine Werkbank besitzen.** Da diese Bedingung auf jede halbwegs funktionale Basis zutrifft, kann auch jede Basis belagert werden. Wer sich lediglich einen Unterstand für seine Werkbank baut, ist sicher; Eigenheimbesitzer bereiten sich jedoch auf einen Angriff vor. Ein kleiner Tipp nebenbei: Werkbänke verhindern innerhalb ihres Einzugsbereiches den Spawn normaler Feinde und schützen damit euer Haus im alltäglichen Betrieb. Wer jedes Mal seine Werkbank abreißt, um sich vor Belagerungen zu schützen, schießt sich ins eigene Bein. Konstruiert eure Basis lieber anständig, als diese Events um jeden Preis zu vermeiden.

Sobald eine Belagerung beginnt, werdet ihr durch eine große, gelbe Welt-Nachricht darauf hingewiesen. Nebenbei wird euch auf der Karte durch ein rotes Ausrufezeichen samt eines Kreises angezeigt, wo das Event stattfindet – wenn ihr mehrere kleine Basen dicht beieinander gebaut habt, werft ihr also am besten einen schnellen Blick auf die Karte.

Dieser Hafen sieht toll aus – durch seine zum Meer hin offene Seite und die fehlenden Palisaden umgeben Gegner jedoch oft die Mauern und toben durch den Innenhof.


Besser: Dieser Hafen wurde in einem eigens gegrabenen Kanal angelegt und außerhalb der Stadtmauern errichtet. Der Wachturm liegt direkt daneben, ist geräumig und bietet Platz, um fliegende Feinde zu bekämpfen.

Verteidigung nach vorne: Die Story-Belagerungen

Wenn ihr euch auf den Kampf gegen einen Boss vorbereitet, wird euch seine Armee regelmäßige Besuche abstatten. Die Story-Events können in dem Moment beginnen, in dem ihr eure erste Mauer hochzieht und begleiten euch so lange, bis ihr den letzten Boss Yagluth besiegt. Richtig gelesen: Zumindest der Story-Anteil der Invasionen wird mit dem Tod Yagluths aufhören, sodass ihr euch ab diesem Zeitpunkt unbeschwert als Wikinger-Heimwerker betätigen dürft. Die Story-Events sind:

• **Eikthyr sammelt die Kreaturen des Waldes um sich:** Das erste Belagerungs-Event ist zugleich das harmloseste, denn Eikthyr weiß, dass ihr ein Wikinger-Grünschnabel seid. Wenn ihr die Nachricht das erste Mal zu Gesicht bekommt, wird die Belagerung nur 2 bis 3 Minuten dauern und lediglich die Waldtiere in eurer direkten Umgebung auf eure Basis einstürmen lassen. Alle folgenden Eikthyr-Events dauern exakt 90 Sekunden und beinhalten den Spawn von Wildschweinen und Nixen. Sobald ihr Eikthyr in eine Hirsch-Trophäe verwandelt habt, stoppt das Event und wird abgelöst von...

• **Der Wald bewegt sich:** Als erstes „echtes“ Event, schickt euch der Uralte seine Armee aus Grauzwergen, Grauzwergen-Schamanen und Grauzwergen-Berserkern entgegen. Nach 120 Sekunden ist Schluss, bis dahin solltet ihr allerdings vorsichtig sein. Während die normalen Grauzwerge nur zu Zielübungen herhalten, stellen die Schamanen mit ihrem Giftangriff eine echte Gefahr dar. Die Berserker sind ihrerseits euer Ziel Nummer 1, denn sie richten

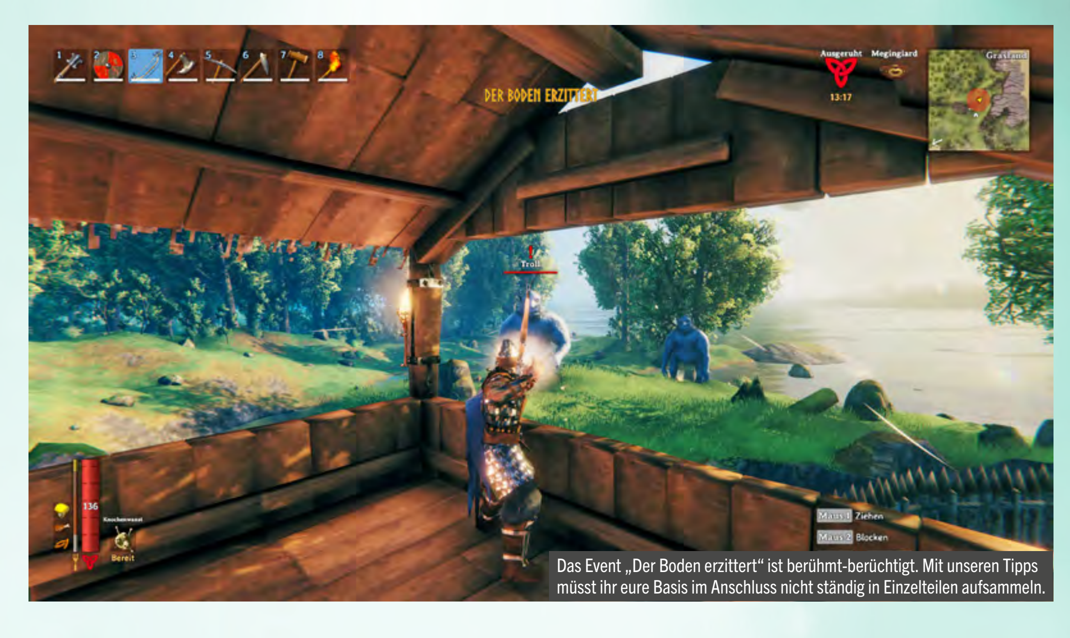

Die Waldkreaturen von Eikthyr stellen eure erste Begegnung mit dem Konzept der Belagerungen dar. Nutzt das Ganze einfach zum Materialsammeln.

Belagerungs-Schaden an. Wenn ein Berserker eurer Hütte zu nah kommt, kann er mit ein oder zwei Schlägen eine Wand einreißen – ärgerlich.

• **Ein fauliger Geruch vom Sumpf:** Jetzt wird es spannend, denn der Knochenwanst schickt neben normalen Skeletten und Draugr auch die Bogenschützen-Variante der beiden Feinde. Unterschätzt die Feuerkraft eurer Feinde nicht! Immerhin gilt die Gefahr in diesem Event nur euch und nicht eurer Basis selbst. Nach satten 150 Sekunden verzieht sich der Geruch wieder.

• **Ein kalter Wind bläst von den Bergen:** Willkommen in Helheim, Wikinger! Wir hoffen, ihr habt eure Basis gut ausgebaut, denn die Drachenmutter Moder sendet für 150 Sekunden ihre Frostdrachen gegen eure Basis. Die Feinde sind allesamt flugfähig, teilen massiven Schaden aus und verlangsamen euch bei einem Treffer. Zu allem Überfluss wird während des Events der Erfrierungs-Effekt über eure Basis gelegt, sodass ihr in der Nähe von Feuern kämpfen müsst. Fertigt am besten so schnell wie möglich einen Wolfsumhang an, um euch vor der Kälte zu schützen. Die Drachen selbst besitzen nur wenige Trefferpunkte und sind obendrein anfällig gegen Feuerpfeile; wer zielen kann, hat also gute Chancen.

• **Die Horde greift an:** Yagluth schickt euch für 120 Sekunden seine Streitmacht aus Kobolden, Berserkern und Schamanen entgegen – und diese 120 Sekunden haben es in sich. Kobold-Berserker richten mit einem Schlag fast 400 Schadenspunkte an, und pulverisieren auf diese Weise selbst die härtesten Befestigungen. Aber keine Sorge: Haltet euch an unsere Konstruktionstipps und euch kann nichts passieren.



Das Event „Der Boden erzittert" ist berühmt-berüchtigt. Mit unseren Tipps müsst ihr eure Basis im Anschluss nicht ständig in Einzelteilen aufsammeln.

Wie du mir, so ich dir: Die Gegner-Belagerungen

Neben den Story-Events warten auch sogenannte Gegner-Events auf euch. Diese Art der Belagerung wird ausgelöst, wenn ihr eine feste Anzahl an Feinden besiegt habt. Wie viele Feinde einer bestimmten Art ihr erlegen müsst, damit diese Events starten ist allerdings nicht ganz klar. Wir empfehlen deshalb, Feindestypen zu umgehen, denen ihr noch nicht in Belagerungen begegnen möchtet.

• **Skelettüberraschung:** Wer genug Skelette erlegt hat, kämpft in dieser Belagerung für 120 Sekunden gegen Skelette, Skelettbogenschützen und faulige Überreste. Haltet euren Giftwiderstands-Met bereit. Dieses Event kann nur ausgelöst werden, wenn ihr den Knochenwanst bereits besiegt habt.

• **Ein fauliger Geruch vom Sumpf:** Anscheinend hört der üble Wind aus Sumpfrichtung auch nach dem Tod des Knochenwanstes nicht auf. Diesmal müsst ihr euch jedoch für 120 Sekunden mit Schleimlingen herumschlagen. Achtet hier vor allem auf die enorme Sprunghöhe der Schleime.

• **Du wirst gejagt:** Wölfe stürmen für 120 Sekunden auf eure Basis ein. Seid bei der Wolfsjagd vorsichtig, denn hier gibt es keine Vorbedingung! Wenn ihr es also als kleiner Bronze-Wikinger schafft, den Zorn der hiesigen Wolfspopulation auf euch zu ziehen, habt ihr ab diesem Zeitpunkt einen schweren Stand.

• **Der Boden erzittert:** Das wohl gefürchtetste Event von allen kann nach dem Tod des Uralten sehr früh eintreten und lässt euch für 80 Sekunden am Stück gegen mehrere Trolle kämpfen. Der Belagerungsschaden der Trolle ist in diesem Fall die größte Gefahr, denn wenn ihr es nicht schafft, die Landschaft um eure Basis herum so zu formen, dass die Trolle gar nicht erst in eure Nähe kommen, dürft ihr euer stolzes Langhaus im Anschluss mit dem Handfeger aufsammeln. Benutzt Feuerpfeile und zielt auf den Kopf der Trolle – sie sind gleichzeitig anfällig gegen Kopftreffer, Stich- und Feuerschaden. Viel Erfolg.

• **Ein Geruch von Schwefel liegt in der Luft:** Für 120 Sekunden und nach dem Tod des Knochenwanstes stürmen bei diesem Event Surtlinge auf die Tore eurer Basis ein. Die Feuerbälle der kleinen Elementare setzen euch in Brand, also achtet darauf, dass ihr einen praktischen Teich in euer Basis anlegt. Wer unseren Tipps folgt und einen Burggraben anlegt, hat besonders leichtes Spiel, denn Surtlinge verwandeln sich beim Kontakt mit Wasser in Kohle.



Ein kalter Wind von den Bergen? Euch doch egal! Wer unsere Tipps befolgt, kann während der meisten Belagerungs-Events in seiner warmen Hütte hocken, während draußen die Welt untergeht.

Mein Heim ist meine Festung: Unser Konstruktionsguide

Da ihr nun wisst, was euch in den Belagerungen erwartet, kommen wir zum Kern dieses Guides. Hier bringen wir euch bei, wie ihr eine Basis baut, die jeder Belagerung standhält – und es euch sogar ermöglicht, die Events im Zweifelsfall einfach auszusitzen, ohne dass ihr auch nur einen Feind zu Gesicht bekommt. Wenn wir die typische Valheim-Basis betrachten, gibt es vor allem zwei Schwachpunkte: eine gute Zugänglichkeit und einen

schlecht gewählten Standpunkt. Beide hängen miteinander zusammen, können aber unabhängig voneinander verbessert werden. Zuerst kümmern wir uns um die Zugänglichkeit. Dazu betrachtet ihr eure Basis von außen und stellt euch vor, ihr wärt ein Gräuling: Wie gelangt ihr an die Haustüre des störenden Spielers, um diese mit euren dünnen Ärmchen einzureißen?

• **Palisaden sind euer Freund.** Die dicken Holzpfähle halten selbst in Endgame-Belagerungen eine Menge aus und stellen (für den Anfang) eure erste Verteidigungslinie dar. Umfasst eure Basis mit einem Palisaden-Wall. Achtet darauf, dass ihr mindestens zwei Tore in den Wall einbaut, denn im Notfall braucht ihr mehrere Ausfallpunkte, um Feinde zu erlegen, die zu nahe am Wall stehen, um sie mit dem Bogen zu erwischen. Das bringt uns direkt zum zweiten Punkt ...

• **Wachtürme sind das Kernstück eurer Verteidigung.** Wo Palisaden den Zugang des Feindes verwehren, ermöglichen es euch Wachtürme, den Feind ungestraft mit eurem Bogen zu beharken. Ein guter Wachturm bietet jedoch nicht nur eine Schussplattform, sondern auch Schutz vor Fernkampfangriffen. Dazu zieht ihr hüfthohe Wände ein, hinter denen ihr mit der Schleichen-Taste Deckung nehmen könnt. Vermeidet Wände, die euren gesamten Körper vor dem Feind verbergen, denn ihr wollt um jeden Preis euer freies Schussfeld bewahren. Wichtig: Setzt ein Dach auf eure Wachtürme! Spätestens bei der Moder-Belagerung zerpflücken euch sonst die Frost-Drachen, denn selbst große Türme bieten nicht genug Platz, um den Geschossen auszuweichen.


Schlechtes Beispiel: Der Graben in diesem Bild ist zu seicht. Durch den Bau an einem Hügel können Feinde außerdem über die Palisaden schießen. Spitze Pfähle fehlen hier völlig.

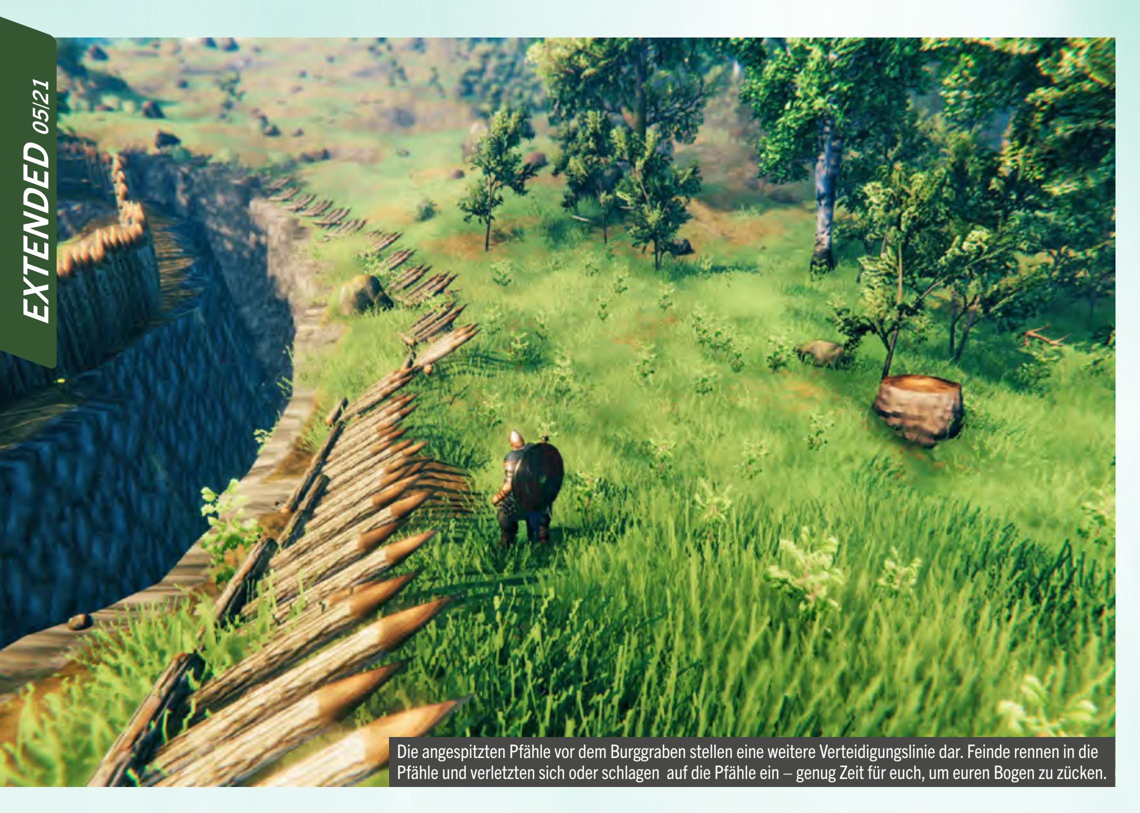

Besseres Beispiel: Die Position an einem Hügel wird durch einen tiefen Graben ausgeglichen, die Pfähle halten Bogenschützen indes so weit entfernt, dass sie mit ihren Schüssen nur die Verteidiger, nicht aber die Gebäude des Dorfes treffen. Links unter der Eiche verbirgt sich ein Wachturm.

Sobald ihr einen großen Palisaden-Wall um euer Lager gezogen, mehrere Wachtürme und mindestens zwei Tore errichtet habt, betrachtet ihr die Lage eurer Basis. Ein gut gewählter Standpunkt für eine Basis befindet sich auf einem Plateau oder mit dem Rücken zu einer Steilwand. Wo die erste Variante dem Feind durch natürliche Hindernisse den Zugriff verwehrt, sorgt die zweite Variante dafür, dass ihr nur noch aus einer Richtung angegriffen werden könnt. Da ihr den Standpunkt eurer Basis jedoch mit hoher Wahrscheinlichkeit weniger nach taktischen und mehr nach ästhetischen Gesichtspunkten gewählt habt, korrigieren wir diesen Umstand nun. Auf gut Deutsch: Wir verwandeln euer Traumhaus mit Ausblick in eine uneinnehmbare Festung – mit Ausblick. Wir sind schließlich keine Barbaren.

• **Errichtet einen Burggraben.** Das Standortproblem lässt sich leicht beheben, indem wir unser eigenes Plateau schaffen. Das bewerkstelligen wir, indem wir eine Taktik anwenden, die seit der Antike in Gebrauch ist: Wir schnappen uns unsere Spitzhacke und ziehen einen Graben um unsere Palisade. Passt dabei auf, dass ihr euren Wall nicht unterminiert, denn sonst müsst ihr die Löcher wieder aufschütten. Euer Burggraben sollte eine Mindesttiefe von „einer Wikingerlänge“ aufweisen. Wenn euer Wikinger in dem Graben verschwindet, ist er tief genug. Optimalerweise grabt ihr, bis Valheim euch nicht mehr weitergraben lässt. Geht dann einen kleinen Schritt nach vorne und hackt auf die Felswand ein, bis ihr eure Palisade umrundet habt; Valheim passt die Grabentiefe auf diese Weise automatisch an eure aktuelle Höhe an.

• **Baut eine Holzbrücke.** Sollten die Gegner durch puren Zufall euren Haupteingang entdecken und auf eure Brücke zuhalten, könnt ihr sie auf diese Weise aussperren: Reißt eure Brücke einfach ganz un-


Ein tiefer Burggraben ist wichtig, um Feinde die Belagerungs-Schaden verursachen, wie zum Beispiel Trolle, von euren Befestigungen fern zu halten. Baut eure Brücke aus Holz, damit ihr sie im Notfall schnell abreißen könnt.



Die angespitzten Pfähle vor dem Burggraben stellen eine weitere Verteidigungslinie dar. Feinde rennen in die Pfähle und verletzten sich oder schlagen auf die Pfähle ein – genug Zeit für euch, um euren Bogen zu zücken.

zeremoniell ab. Wer hingegen eine Erdbrücke stehen lässt, hat keine Möglichkeit, um seinen Feinden den Zugang zu versperren.

• **Ein Wassergraben ist optimal.** Wer das Glück hat auf Grundwasser zu stoßen, investiert ein wenig mehr Arbeit in den Graben. Buddelt, bis ihr gerade noch weiterarbeiten könnt, ohne zu schwimmen. Auf diese Weise löscht ihr automatisch Surtlinge, die ins Wasser fallen und verlangsamt alle anderen Feinde, die durch euren Graben waten. Unser Tipp: Der Meeresspiegel liegt in Valheim mit dem Grundwasser gleichauf. Wer seine Basis von Beginn an plant, orientiert sich an ruhigen Tagen an dem Meer, um seine Grabentiefe auszumessen.

Auf alles vorbereitet: Die unverwundbare Basis

Wenn wir unser Wissen um die Belagerungen und die Basis-Konstruktion kombinieren, erhalten wir eine ideale Basis, die jeder Belagerung standhält. Dazu errichtet ihr zunächst einen Wall aus Palisaden oder Steinblöcken – Letztere sind ideal für eine uneinnehmbare Basis aber nicht zwingend nötig. Danach verseht ihr eure Basis mit mehreren Wachtürmen, einem Wehrgang und mindestens zwei Ausfalltoren. Verseht eure Wachtürme mit einem Dach und überlegt euch, ob ihr die Arbeitszeit auch in ein Dach für den Wehrgang investieren wollt. Je mehr Möglichkeiten ihr habt, um euch vor fliegenden Feinden zurückzuziehen, desto leichter laufen die Events ab. Zieht einen Graben um eure Basis und geizt dabei nicht – je tiefer ihr grabt, desto sicherer seid ihr. Es geht nicht zwingend darum, dass eure Feinde nicht aus dem Graben herausfinden, sondern darum, dass sie gar nicht erst in die Nähe eurer Mauern gelangen.

TIPP!

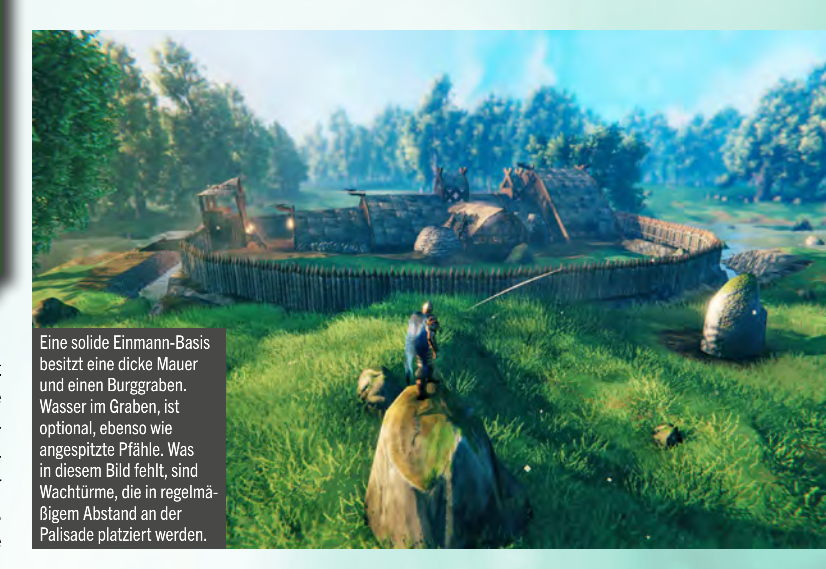
Feinde gelangen in euren Innenhof? Kein Problem! Zähmt zwei Wölfe und stellt mit diesen ein Wolfszucht-Programm auf die Beine. Solange ihr die Wölfe mit Fleisch versorgt, werden sie Welpen bekommen – und kein Feind kann sich gegen dreißig wütende Wölfe wehren, die ihr Frauchen verteidigen. Der Schaden der Wölfe bleibt selbst im Endgame extrem hoch.

Das Tüpfelchen auf dem i ist schließlich eine durchgehende Barrikade aus angespitzten Pfählen, die ihr vor eurem Graben aufstellt. Für diesen Schritt werdet ihr eine Menge Kernholz benötigen, also stellt euch drauf ein, eure Schanzungen erst nach und nach zu vervollständigen. Die Pfähle stellen aus zwei Gründen eure Geheimwaffe dar: Zum einen rennen Feinde immer wieder in die Spitzen und erhalten dadurch einen stetigen Strom an Schaden, der die Belagerung potenziell drastisch verkürzt. Zum anderen werden Feinde durch die Pfähle manchmal zurückgestoßen und in ihrer Angriffsanimation unterbrochen. Selbst wenn das nicht passiert, stellen die Pfähle die perfekte Ablenkung dar, denn sie ziehen die Aufmerksamkeit eurer Feinde auf sich und teilen dabei praktisch nebenbei soliden Schaden aus. Wer seine Basis auf besonders brutale Art und Weise verteidigen will, fügt eine weitere Lage an spitzen Pfählen hinzu – und zwar auf dem Boden seines Burggrabens. Feinde die dort hineinfallen werden durch den Schaden gelähmt und schließlich komplett ausgeschaltet.

TIPP!

Eine Lage Spikes im Burggraben ist zwar toll für die Verteidigung aber schlecht, wenn ihr im Anschluss die von den Feinden fallen gelassenen Gegenstände aufheben wollt. Setzt zu dieser Gelegenheit am besten Plattformen in die Grabenwand, die ihr im Anschluss wieder demontiert.

Ihr habt eure Basis unseren Empfehlungen entsprechend vorbereitet, gepanzert und mit Gräben versehen? Dann haben wir eine weitere frohe Nachricht für euch: Ab diesem Zeitpunkt müsst ihr noch nicht einmal an der Belagerung teilnehmen! Wenn euch Event-Gegner nicht finden oder keinen Weg zu euch erkennen, ziehen sie nach einer Weile unverrichteter Dinge wieder ab. Mit einer kombinierten Mauer, einem Graben, Pfählen und Dächern, die euch vor fliegenden Gegnern verbergen, könnt ihr euch in eure Methalle setzen, Tränke brauen oder Metall schmelzen. Nach spätestens 150 Sekunden ist alles vorbei und ihr könnt wieder nach Herzenslust bauen, fischen und jagen. Viel Spaß bei der Konstruktion eurer unverwundbaren Basis! ❑



Eine solide Einmann-Basis besitzt eine dicke Mauer und einen Burggraben. Wasser im Graben, ist optional, ebenso wie angespitzte Pfähle. Was in diesem Bild fehlt, sind Wachtürme, die in regelmäßigem Abstand an der Palisade platziert werden.


AUF ZUR FRONT!
ENLISTED
Windows
PS5
XBOX SERIES X|S
Ob zu Fuß, im Panzer oder Flugzeug: Befehlige deine Soldaten durch die epischsten Schlachten des Zweiten Weltkriegs.
JETZT KOSTENLOS SPIELEN:
enlisted.net/join